
MICRO
MAG
Exclusif
LE NOUVEL
ARCHIMEDES
La micro en vacances
UN NUMERO SPECIAL JEUX :
LE 1er MAGAZINE
INTERACTIF
MEDIA
N° 4 - MENSUEL - AOUT 1989 - 22 F
BELGIQUE 160 FB - SUISSE 5,50 FS - CANADA 5,95 $ CAN
M 1729 - 4 - 22,00 F
3791729022004 00040

MENU 4

24
LA GLACIERE
Brrr ... Seul un frigidaire de géant occupe cette salle. Vous l'ouvrez: du cassoulet surgelé, des tripes surgelées, de la paëlla surgelée, du cous-cous en cubes. Vous comprenez que vous allez rencontrer le Vindicator. Pourquoi? Parce que la vengeance est un plat qui se mange froid!
Monstre: VINDICATOR
Objets: MAUVAISE BLAGUE / INVISIBILITE

CPC

ST

AMIGA

ATTENTION !
Ce magazine est protégé contre le piratage. Vous devez donc, pour pouvoir continuer à le lire, répondre à une question aléatoire.
Attendez...
Nous effectuons le tirage...
Attendez...
Page 29, 2e colonne, 3e paragraphe, 12e mot?

Ce numéro comporte un encart central avec les plateaux des jeux Micropoly et Super Donjon.

AOUT 1989





12
LA SALLE DE GYM
Et qui dedans? Devinez... Rambo, bien sûr! Il a l'air de méchante humeur. Quand il vous voit, il crie *«un Viet !»*. La soif de bagarre lui a fait perdre la tête. Il se jette sur vous.
Monstre: RAMBO (I,II, ou III au choix)
Objets: JONQUE / RIZIERE

Un numéro à jouer !

Que faire pendant les vacances alors que, bien évidemment, on n'a pas emmené son micro avec soi sur la plage ? La réponse est évidente : prenez Micro Mag avec vous !

Nous vous présentons en effet un numéro spécial, très spécial même, entièrement interactif et totalement fou. Plus besoin d'ordinateur et de logiciels au mois d'Août, Micro Mag est là !

Avec les tests des derniers softs de jeux, vous trouverez Brique-Août, le premier jeu d'arcade du monde sur papier, un casse-briques qui renvoie presque Arkanoïd au musée ! L'aventure vous attend à toutes les pages du journal, ne lui tournez pas le dos ! Les jeux de rôle forment un univers fascinant, très proche de la micro, mais souvent ignoré des pros du joystick. Nous vous en présentons deux aspects, la partie classique autour d'une table et la folie des soirées "grandeur nature". Tout de suite après, passez à l'action avec Super Donjon, le premier jeu d'aventure/rôle 100% interactif publié par un magazine.

L'été est souvent propice aux romans et best-sellers. Pour ne pas être en reste, Micro Mag vous propose "Touche pas aux budgets", un polar futuriste à dévorer d'une seule traite. Ensuite, rendez-vous à la page 44 sans passer par le sommaire ni toucher 20 000 : voici le Micropoly, un jeu exclusif Micro Mag qui fera peut-être de vous un millionnaire de l'informatique : on peut toujours rêver...

Si tous ces jeux sur papier vous séduisent, n'hésitez pas à nous le faire savoir : ça vous dirait, un jeu d'arcade sur papier tous les mois, l'actualité des jeux de rôle..? Encore moins cher que les budgets, plus rentable que Micro Mag, tu meurs !

Mais attention, dépêchez-vous de nous écrire ! Nous sommes en train de préparer le numéro de septembre de Micro Mag (parution fin Août) et vous allez voir ce que vous allez... lire ! Trois fois plus gros, douze fois plus beau, Micro Mag numéro 5 sera surtout encore plus passionnant, avec un dossier sur tous les jeux de la rentrée, le retour en force des programmeurs vedettes qui continueront de livrer leurs secrets en exclusivité, des formations comme s'il en pleuvait, un regard sur toutes les nouveautés pros et des surprises qui feront date ! Sérieusement, ne le manquez pas : je vous assure que vous en aurez pour votre argent !

Mais avant cela, profitez de ce numéro sur la plage, comme notre couverture vous le suggère. Que voulez-vous ? A numéro spécial, couverture spéciale... Plutôt réussie, non ?

Olivier Fontenay

Directeur de la publication: Jean Kaminsky.
REDACTION. Rédacteur en chef: Olivier Fontenay. Rédacteur en chef-adjoint : Bernard Jolivalt. Conseiller de la rédaction: Jean-Michel Maman. Secrétaire de rédaction: Gaëlle Pillot. Chef de rubrique: Jean-Claude Paulin.
Ont collaboré à ce numéro: Nicolas Bourdin, Nenad Cetkovic, Luc Guillaume, Hervé Guillaume,, Michel Hung, Xavier Levistre, Rodolphe Meyer, Claude le Moullec, Joël Nadal, Eric de Rousiers, Christian Roux, Stéphane Vallois.
Création des jeux: Jean-Michel Maman.
Illustrations: Pierre Bretagnolle
Couverture: Muriel Dovic
Maquettistes: Thierry Martinez, Laurence Floquet, Alain Lamargot, Claude Marelle.
ADMINISTRATION. Diffusion: Bertrand Desroches. Abonnements: Martine Lapierre au (1) 43 98 01 71. Comptabilité: Sylvie Kaminsky.
REGIE PUBLICITAIRE: NEO-MEDIA, 5-7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé. Tél.:(1) 43 98 22 22. Directeur de la publicité: Thierry Cagnion. Adjoint: Marc Rosenzweig.
MICRO-MAG est édité par Laser Presse SA, 5-7, rue de l'Amiral Courbet 94160 Saint-Mandé. N° de commission paritaire: 71178. Dépôt légal: 3e trimestre 1989. Photocomposition: LPI. Impression: La Haye-les-Mureaux, Tima Roto.







ATARI COMPUTER SHOW

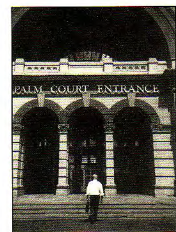
Un show très hard !

Alors que l'activité informatique s'assoupit à l'approche des vacances d'été, à Londres du 23 au 25 juin 1989 se tenait l'Atari Computer Show. Petit par sa taille, ce «salon-vente» s'est néanmoins révélé intéressant pour les pros!

A l'ouest, du nouveau

- Au niveau ludique, rien de neuf à l'horizon! Pourtant, les grandes sociétés anglaises comme Mirrorsoft ne vont pas tarder à sortir de leur silence. Et, croyez-moi, ça va faire mal: septembre sera très chaud!

- Au niveau professionnel, Hisoft annonçait plusieurs produits. Tout d'abord, un interpréteur Forth au standard Forth-83. Il gère entièrement les ressources graphiques, sonores et matérielles de l'Atari. Il sera disponible au moment où vous lirez ces lignes, au prix modique de 250 F., une excellente affaire! Autre nouveauté, mais plus commune. Un éditeur de disquette, Knifest. Quelques sources d'intérêts telles l'édition des disquettes provenant d'autres machines comme l'Archimedes ou le QL, mais également le formatage d'un disque au format PC sur le ST.



• GST, les auteurs de *Timeworks Publisher* mais aussi du très célèbre *1ST Word* présentait quelques produits intéressants pour les utilisateurs de ce traitement de texte: *1ST Script*, un programme qui permet d'imprimer sur une laser Postcript, ou de générer des fichiers Postcript des textes (!!!) et un manuel explicatif permettant de créer soi-même, le fichier de configuration de son imprimante, si ce dernier n'existe pas.

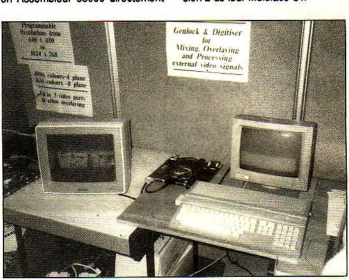
• Kuma présentait *K-Spread 3*, version 3.5; un tableur dont les possibilités ne sont pas sans rappeler celles de *Calcomat 2*. Quelques caractéristiques à retenir: le programme travaille avec des fichiers *overlays*, c'est-à-dire sur disque, en cas de dépassement de la taille mémoire ce qui est particulièrement intéressant pour les possesseurs de 520 STF voire de disque dur. Pour un prix bien inférieur, environ de 900 F., ce produit reste apparemment inférieur à certains concurrents tels *LDW Power* et même *Calcomat*.

• Database, l'organisateur du salon présentait deux nouveaux produits: *Mini-Office*, un ensemble de logiciels intégrés, bien connus de tous les possesseurs de 8 bits. Fort bien faite, cette production regroupe un tableur, un traitement de texte, un gestionnaire de fichiers, un programme graphique et un programme de communication dans le même package, pour un prix fort abordable. Le second produit est *Flair Paint*, un logiciel de graphismes travaillant sur un gigantesque écran virtuel. Nous aurons sûrement bientôt l'occasion de vous reparler en détail de ces produits.

• Mais le clou de ces nouveautés reste un produit à l'apparence banale et qui heureusement n'est pas passé inaperçu: un convertisseur d'Assembleur Z80 en 68 000. Son nom? Tout simplement *Z80/68000 Translator* édité par CP Software. Ce logiciel transforme les programmes écrits sur votre bon vieil Amstrad en Assembleur Z80, en Assembleur 68000 directement compilable sur votre ST. Bien entendu, certains programmes nécessiteront d'être réécrits en partie avant de les faire tourner (notamment pour les spécificités de la machine). Il subsiste quelques problèmes mais l'idée est bonne. Son prix (environ 900 F.) risque néanmoins de paraître élevé mais il vous est ainsi possible de récupérer, à moindre effort, vos monceaux de vieilles routines Z80 qui dormaient au fond des tiroirs.

Du hard et du bon!

- Au niveau matériel, par contre, ce fut une abondance de nouveautés: Sigma, l'importateur britannique d'*Aladin*, annonçait une interface Applenet pour le ST aux alentours de 1500 F. Kempston, célèbre fabricant de périphériques pour 8 bits, présentait un scanner à main de 200 DPI mais aussi une souris fort ergonomique, qui peut remplacer avantageusement (et pour un bas prix, 250 F.) la souris d'origine. Romantic Robot présentait la version 2 de leur Multiface ST.

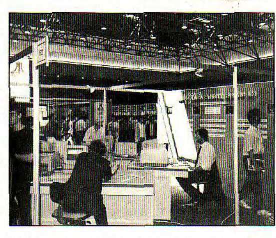


Des interfaces à la pelle...

- Mais le plus fameux provenait de deux sociétés inconnues en France. Frontier Software est la première société à proposer une alternative au sempiternel disque dur Atari. Pour 900 F., vous disposerez d'une carte vous permettant

NEWS

de brancher un disque dur SCSI sur votre ST. Si l'intérêt peut paraître limité pour un disque 20 Mo, l'interface devient plus qu'utile pour un disque dur de plus grande capacité. Mais ce sont surtout les possesseurs de Méga ST qui sont gâtés. Voici venir le Megadrive, un lecteur disque dur interne pour le Méga ST.

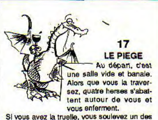


D'une capacité de 40 Mo, il s'alimente directement sur l'alimentation de l'Atari et s'incorpore dans le boîtier du Méga. Plus de câbles et fini les empilements de boîtes! Son prix est néanmoins un peu élevé, environ 7500 F.

- Elmtech Research présentaient la première carte haute résolution pour Atari. Basée sur un processeur graphique de chez Texas Instrument et fonctionnant sur écran multisync (haute fréquence et très haute résolution!), cette carte permet de gérer des graphismes ayant une résolution allant jusqu'à 1024 sur 768 points, en 256 couleurs par ligne, choisies dans une palette de couleurs de plus de 16 millions de couleurs. Un Genlock, permettant de récupérer des images de sources externes (magnétoscopes, caméras, écrans...) est également disponible en standard sur la carte. Disposant aussi d'une Ram interne (768 ko) pour stocker l'image et déjà, d'interfaçages C et Assembleur, la prochaine innovation consistera en un driver d'écran d'émulation Gem permettant de faire tourner l'Atari directement sous Gem via cette carte.

Aux dernières nouvelles, cette réalisation était en bonne voie. Cette carte ne manquera pas d'intéresser tous les amateurs de CAO et d'infographie, même si son prix (environ 7500 F.) la prédestine, en priorité, à un public plus «professionnel».

Au total, pas mal de nouveautés pour ce salon, qui a bénéficié d'un très large soutien du public Atari britannique, fort nombreux à cette manifestation et aux différentes conférences organisées.



17
LE PIEGE

Au départ, c'est une salle vide et banale. Alors que vous la traversez, quatre herses s'abattent autour de vous et vous enferment.

Si vous avez la truelle, vous soulevez un des barreaux et continuez votre chemin. Sinon, vous le rongez avec vos dents, et perdez deux points de force et deux points de vitesse avant de repartir.

MINITEL DE POCHE

La société Télématique Financière vient de mettre au point une interface minitel de la taille d'un briquet «Zippo». Elle contient 64 ko de programme éditable, coûte à l'unité 470 F ht et se branche sur la prise DIN du minitel. La plupart des libres services bancaires du Crédit Agricole en seront équipés sous peu. Cela vous permettra de visionner leur service télématique bancaire gratuitement. Qui sait? Un jour, un éditeur sortira peut-être un module traitement de texte pour minitel, ou un jeu d'arcade...

LA MEMOIRE QUI FLANCHE

Après la spectaculaire diminution du prix de l'Amiga 500, Spirit Technologie annonce plusieurs baisses de prix sur des extensions: les cartes IN500S2 et IN500 équipés en Ram, passent respectivement de 7790 F à 5590 F et de 4790 F à 3990 F. Baisse également de l'exension pour Amiga 1000: IN1000 qui passe de 6440 F à 4990 F. La carte d'extension SC501 pour Amiga 500 arrive, elle coûte 1490 F avec 512 ko de Ram et 690 F sans. A noter qu'elle est compatible avec l'extension mémoire A501 de Commodore.

LA DERNIERE SEQUENCE

Pour tous les fanas de séquences sur Amiga, sachez que les MIDI MIX arriveront à la rentrée suite à la disponibilité des séquenceurs Studio24 et Track24 de Digigram. Le monopole du ST sur le MIDI est en train de disparaître !

AUJOURD'HUI

A l'heure où vous lirez ces lignes, si US Gold tient les délais promis, *Indiana Jones - the Arcade Game* devrait être sorti. Contrairement à ce que la pré-version nous avait laissé croire, le jeu se révèle plutôt intéressant, que ce soit sur Amiga, superbes graphismes, ou sur CPC, graphismes à mourir mais bonne animation. Le logiciel brille par sa richesse et sa complexité: le mois d'août ne sera pas trop long!

TROP CHER

Les budgets sont encore trop rares sur ST. Code Masters avait, en son temps, sorti un sublime *Rugby Simulator* supérieur à beaucoup de softs valant deux à trois fois plus cher. Code Masters sort aujourd'hui *Nitro Boost* qui serait encore trop onéreux s'il était gratuit: c'est une nullité comme on en a rarement vue. Finalement, ça vaut peut-être le coup de l'acheter, comme collector... Heureusement que *Rockstar* devrait relever sensiblement le niveau au mois de septembre!

ARCHI FOU DE L'ARCHIMEDES

Que dire ? L'Archimedes 3000 est archi rapide, archi beau, archi bien fait, archi agréable, archi bien pensé, archi cool, archi facile d'emploi, et possède un système archi performant, un gestionnaire graphique archi sophistiqué et enfin une souris archi sympa à trois boutons. L'A3000 est vendu moins de 9000 F, ce qui en fait le meilleur rapport puissance/prix du monde, pas moins!



Qui n'a pas entendu parler de l'Archimedes, appareil postulant pendant un moment au titre du micro-ordinateur familial le plus rapide du monde? Personne! Ce nom est chuchoté par toutes les bouches et toujours murmuré lorsqu'on parle des machines de rêve. L'Amiga, le ST, les super PC, les Macs peuvent se cacher derrière ce micro-ordinateur qui sait être aussi convivial que puissant. Puissant, il l'est vraiment, car il annonce tout de même près de 4 mips sur le papier. Quatre millions d'instructions à la seconde, ce n'est pas de la roupie de sansonnet ma bonne dame. Mais passons aux choses sérieuses et voyons cette merveille de plus près.

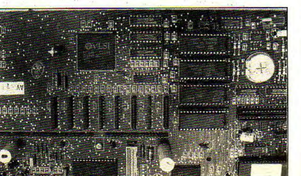
Compact et élancé

J'en ai assez d'entendre Zythoun me répondre «A tes souhaits!» à chaque fois que je prononce le mot «Archy», mais bon, il faut faire avec. Le nouvel Archimedes A 3000 est très compact, et ressemble étrangement aux Atari ST F ou aux Amiga 500. Ses dimensions sont respectivement 105 x 330 x 70 mm pour sa largeur, sa profondeur et sa hauteur. Son clavier est de type professionnel, d'un toucher souple sans déclic. Le pavé numérique détaché des touches fléchées permet de se déplacer et de saisir des nombres sans jongler avec la touche Numlock, ce qui n'est pas un mal. Il est à noter que la touche Capslock est un vrai vérouilleur de majuscules et non pas un Shiftlock, comme sur les PC à claviers étendus. Il est possible à l'utilisateur de garder son clavier Qwerty d'origine, plus agréable pour programmer, ou bien de charger le module clavier parmettent de travailler en Azerty (des stickers sont fournis avec la machine). L'interrupteur principal est situé sur le côté gauche de la machine et est d'un accès facile. Le bouton reset, situé dans un renfoncement sur le côté droit, est aussi aisément accessible sans être dangereux (pas de scratchs intempestifs).

Derrière la bête sont alignés tous les connecteurs standards (vidéo, extension, série, parallèle, réseau...). Comme à l'habitude, la prise souris se trouve dans un endroit assez difficile d'accès : sous le clavier ??? Seul défaut apparent, l'A 3000 ne possède pas non plus de prise joystick, mais la précision de la souris la rend agréable à utiliser dans les jeux. Pardon, la rendrait agréable s'il y avait des jeux...

Sous tension: surtension

Warf, je meurs! Lors de l'allumage du monstre, un petit bip vient tendrement résonner aux petites oreilles de votre





humble serviteur, encore endolories par une dure journée de Walkman. Avant de parler des défauts, nous allons parler des qualités de l'A 3000. Le Risc OS est d'une puissance défiant l'imagination. Il est facile de reprocher à un Macintosh ou encore à un Amiga, voire à un ST de délaisser la puissance au profit de «zolis dessins» lents et ramolos. Le Risc OS ne sacrifie rien et se débarrasse rapidement mais sûrement des tâches graphiques pour parer au plus pressé: le travail effectif.

Parlons du Boot, phénomène bien connu de tout informaticien qui se passe systématiquement à chaque allumage ou à chaque reset. Ici, il est possible de définir le mode écran de démarrage par défaut sous Wimp ou sous Risc OS, l'état de la touche Capslock, du son, du délai de répétition des touches, de la mémoire allouée aux différents buffers (sprites, écran, système, modules, ADFS, etc.), la configuration de la RS 423, l'entrée sous desktop ou sous interpréteur de commandes Risc OS, la vitesse de déplacement de la souris... et je suis obligé d'en oublier car la liste est encore bien longue.

Tout ceci fait partie de la configuration sauvée en mémoire non volatile (CMOS RAM) et n'est donc jamais perdu pour la science. En plus de cela, il est bien entendu possible de créer un fichier texte nommé Boot contenant des commandes à lancer automatiquement (si vous en avez précisé l'option par la commande OPT, mais c'est encore une autre affaire). Tout est possible sous système: de la musique aux sprites, il n'y a qu'à demander.



Langage engageant

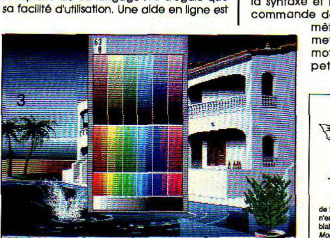
Le Basic est bien entendu le Basic BBC qui a été repris sur bien des machines. Imaginez un mélange de Basic Locomotive (CPC) avec un soupçon de GFA, une pointe de Microsoft, sans oublier la pincée de Turbo Basic. La version de notre test est la 5, soit la dernière à ce jour. Procédures et fonctions récursives sont au goût du jour et la rapidité de ce langage n'a d'égale que sa facilité d'utilisation. Une aide en ligne est fournie pour chaque instruction. Elle donne la syntaxe et le mode d'utilisation de la commande désirée et passée en paramètre. A noter que Help. permet d'avoir la liste de tous les mots clefs Basics. J'oubliais un petit détail, le Basic BBC 5 contient un assembleur intégré ce qui permet de faire de somptueux mélanges de langages.



Un éditeur Basic fourni sous forme de module permet de se débarrasser des numéros de ligne ce qui rend la vie bien plus facile qu'avec ce m... d'éditeur d'origine. Comme ce Basic est en Rom, il n'y aura aucun problème de compatibilité. Pour les perfectionistes, un second Basic est fourni sur disquette. C'est le même que celui en Rom mais comme il se loge en Ram (plus rapide que la Rom) il gagne encore en rapidité. Il est inutile de taper les commandes en entier, les quelques premières lettres suivies d'un point suffisent à faire comprendre au Basic ce que l'on veut. Jusqu'où s'arrêteront-ils ???

Wimp Wamp

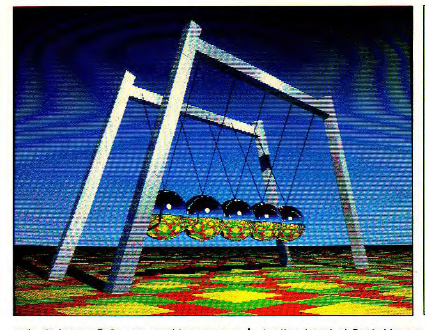
Le gestionaire graphique appelé Wimp est superbe. Comme précisé au début de cet article, il est beau mais sobre. Le bouton de gauche permet de sélectionner, celui du centre ouvre un menu contenant les commandes de gestion rapides et importantes, et le troisième bouton annule toute sottise. Lorsqu'une disquette est mise dans le lecteur, toute son arborescence est mise en mémoire ce qui accélère les accès suivants. Lorsqu'une application est lancée, elle est mise en mémoire et gardée. Il est ainsi possible de ranger plusieurs applications sur le bureau (en mémoire) et d'en disposer ensuite à sa guise sans qu'aucun accès disque ne soit plus nécessaire. Quel



28
LA ROTISSERIE

Quelle fumée! Quelle odeur de viande! Vous avancez courageusement et découvrez un gigantesque dragon, en train de faire cuire des merguez avec sa gueule. Il n'en a pas beaucoup. Donc, il aura vraisemblablement encore faim...

Monstre: DRAGON
Objet: RIEN



Modes d'écran disponibles				
Mode	Texte	Graphiques	Coul.	Moniteur
0	80 x 32	640 x 256	2	
1	40 x 32	320 x 256	4	
2	20 x 32	160 x 256	16	
3	80 x 25	Texte	2	
4	40 x 32	320 x 256	2	
5	20 x 32	160 x 256	4	
6	40 x 25	Texte	2	
7	40 x 25	Teletext	16	
8	80 x 32	640 x 256	4	
9	40 x 32	320 x 256	16	
10	20 x 32	160 x 256	256	
11	80 x 25	640 x 256	4	
12	80 x 32	640 x 256	16	
13	40 x 32	320 x 256	256	
14	80 x 25	640 x 256	16	
15	80 x 32	640 x 256	256	
16	132 x 32	1056 x 256	16	
17	123 x 25	1056 x 256	16	
18	80 x 64	640 x 512	2	Multisync
19	80 x 64	640 x 512	4	Multisync
20	80 x 64	640 x 512	16	Multisync
21	80 x 64	640 x 512	256	Multisync
23	144 x 56	1052 x 896	2	Haute res.
24	132 x 32	1056 x 256	256	
25	80 x 50	640 x 480	2	VGA
26	80 x 50	640 x 480	4	VGA
27	80 x 50	640 x 480	16	VGA
28	80 x 50	640 x 480	256	VGA

(Choix des couleurs dans une palette de 4096)

gain de temps. Enfin une machine conçue pour les gens pressés!

Risc os sans risques

Help (aide) à qui mieux mieux, pour toutes les fonctions, commandes de gestion de tout en un rien de temps. Bref, tout est là, il suffit de choisir. Des commandes avec des options à ne plus en finir et à en faire palir un dictionnaire. Du beau et du suprême. Il suffit d'assigner un type à un fichier et de taper son nom pour que l'application génératrice soit automatiquement chargée simultanément. Si vous décidez de préciser Load devant ce nom, il ne sera que chargé. Dans le cas contraire, il sera lancé (option Load et Run). Vous pouvez créer vos propres types et les déclarer dans le Status pour qu'elles soient reconnues à part entière. Rien à dire au sujet de ce système qui est infernal. De plus, comme il est en Rom, tout est presque instantané. Le rêve...

Softissimo...

Le big problème. Actuellement, on recense moins de vingt logiciels dignes de ce nom sur Archimedes: Zarch, jeu génial en 3D, Conqueror, idem, un langage C de compétition, quelques utilitaires graphiques (style Pro Artisan), un, deux logiciels de bureautique, et c'est tout, ou presque. Tant que les éditeurs ne suivront pas, il faudra se contenter de l'émulateur PC (en soft !) fourni avec la machine, ou de l'émulateur BBC, présent dans le package, surtout pour les logiciels éducatifs en anglais (beurk!). Heureusement qu'avec la machine, on trouve un mini-logiciel graphique sympa et un logiciel de musique, c'est déjà ça.

J'achète?

Il est à souhaiter que ce modèle d'Archimedes ne soit pas délaissé comme ses frères de la gamme précédente car cette machine vaut vraiment le coup. Déplacez-vous et allez la voir dans les magasins et vous tomberez amoureux d'elle commes tous les potes de la rédaction. Elle fait sûrement partie du trio de tête des meilleures machines mondiales, alors ne la délaissez pas... En fait, le problème est toujours le même avec Acorn et les Archimedes: les machines sont géniales, de moins en moins chers, mais il n'y a quasiment aucun programme disponible. Du coup, la machine reste réservée pour le moment aux programmeurs où à ceux, capables de programmer en Basic et assembleur, et qui ont besoin d'une énorme puissance. La puissance est là, vivement les softs.

Arc Angel

Un petit programme Basic utilisant beaucoup les fonctions mathématiques a été réalisé pour cet essai. Vous voyez ici les résultats de ce logiciel sur les divers micro-ordinateurs du marché. Deux programmes ont été testés, le premier demandant 2000 calculs et 1000 affichages, le second se limitant simplement aux calculs. L'A 3000 se révèle être de très loin la machine la plus performante au niveau affichage, tout en étant la meilleure des calculatrices de bureau! Il est à noter que le Basic du CPC se tire très bien de ces tests, ce qui n'est pas le cas du 1640 ni du Basic Amiga. Comme vous pouvez le voir, il n'y a aucune comparaison à faire entre un Archimedes et un micro-ordinateur conventionnel. Celui-ci est bien plus près de la station que du ZX 81!

Micro/langage	Affichage	Calcul
Archimedes (BBC Basic V)	3	1
PC 386 (16 mhz GWBasic)	27	5
PC 1640 (GWBasic)	110	25
Atari ST (GFA Basic)	33	3
Amiga (GFA Basic)	43	7
Amiga (Amiga Basic)	113	8
CPC (Locomotive Basic)	80	32

(Valeurs en secondes)



18
L'INONDATION
Encore une salle déserte, qui brutalement se remplit d'eau... Vous allez vous noyer? Pas si vous possédez la jonque. Sinon, vous utilisez trois points de magie ou trois points de ruse pour vous fabriquer une bouée avec vos vêtements.

Fiche technique de l'Archimedes 3000

Micro-processeur : Arm (Risc 32 bits cadencé à 8 mhz)
Mémoire vive : 1 mo (extensible à 4 avec carte additionnelle)
Mémoire morte : 512 ko (contenant Wimp, ADFS, Basic, etc)
Clavier : étendu 104 touches
Port parallèle : unidirectionnel centronics (Epson)
Port série : RS 423 9 broches (de 75 à 19 200 bauds)
Lecteur : 3,5 pouces double face de 800 ko
Extension : 1 port externe
Chip sonore : 8 voies
Gestionnaire graphique : Wimp
Système d'exploitation : Risc OS

JEUX PREVIEWS

BLACK TIGER

(ST)

C'est une splendide conversion de Capcom, un chef d'œuvre digne du jeu de café! Armé d'une hache ou d'une masse attachée à une chaîne, vous devrez occire les trois dragons maléfiques qui, en des temps immémoriaux, ravagèrent notre bonne vieille terre. Des pièces d'or enfermées dans des coffres ou octroyés à la mort d'un dragon permettront d'acheter armes et pouvoirs aux sages qui méditent en silence dans ce soft extrêmement rapide où l'on cogne fort.



RAM ROD

(ST)

Vous le saviez, vous, que les ordinateurs s'ennuient à mourir? Si votre ST a le poil terne et l'écran morne, c'est le moment de glisser Ram Rod dans son lecteur, un des tout derniers jeux de Gremlin Graphics.

Ram Rod est un petit personnage chargé d'amuser l'ordinateur. Il change d'apparence dans chacun des trois tableaux qui sont autant d'époque: Lotec (prononcez «Low Tech») se passe dans une sorte de parc anglais verdoyant de l'ère victorienne. Aztec reprend les thèmes de l'architecture précolombienne et Hitec offre un décor glacé tout en dalles blanches que parcourent de bleus canaux.

D'énormes bulles roulent à travers les tableaux au relief accidenté, reflétant l'environnement de Ram Rod. Elles éclatent parfois. L'ordinateur aime bien regarder le personnage sautiller dessus. Ce n'est pas suffisant, cependant, pour le distraire. Les jeux de cafés installés un peu partout ainsi que les enceintes des platines laser devraient venir à bout de sa déprime. La pré-version étant dépourvue de son, nous n'avons pu juger la qualité du matériel.



L'animation, en revanche, est époustouflante! Ça roule, ça bouge et ça court partout dans des décors pleins de relief et fignolés dans les moindres détails. Des ascenceurs et des télétransporteurs permettent de se déplacer rapidement, mais attention aux dalles glissantes ou à l'herbe pentue qui conduisent à la noyade ou à la chute mortelle.

Pour amuser l'ordinateur, le petit personnage devra récupérer des compact disc et les insérer dans des lecteurs. Des «$» tournant lentement sur eux-même serviront de monnaie pour jouer sur les nombreuses bornes d'arcade. Jouer, le mot est faible: comme dans le film Tron, Ram Rod est plongé dans le jeu qu'il vient de lancer. Il devient alors la cible d'un shoot'em up, l'Alien d'un Space Invaders ou bien la pièce d'un jeu d'échecs!

Ram Rod, sans aucun doute, est appelé à un grand succès. US Gold s'apprête à sortir d'autres softs que nous allons passer en revue.



15
LE BOUDOIR
Un parfum délicieux vous monte aux narines. Sur un divan de soie, une créature de rêve, complètement nue (remarquez les caractères typographiques tatoués sur le sein gauche) vous tend les bras...
Monstre: G.PILLOT
Objets: MASSE D'ARME / CITROUILLE EXPLOSIVE



SAFARI GUNS

(Amiga)

La naissance d'un nouvel éditeur de jeu est toujours un plaisir. New Deal Software (la nouvelle donne, en français), attaque avec un thème original, un safari photo; les graphismes sont de bonne qualité et les bruitages sympas. Au total, un bon premier jeu.



DOUBLE DETENTE

(ST)

C'est l'un des rares softs où l'on voit un détective soviétique et un cop américain œuvrer à une même tâche: débarrasser les bas-fonds de Chicago d'un truand russe et de la bande de cleanheads qui le protège. L'image est en Cinémascope avec beaucoup de fond perdu, comme à la télé le dimanche soir. L'action est violente, débordante de coups de poing et de coups de feu. La détente du titre, cependant, évoque davantage les relations politiques sereines qu'une arme à deux gâchettes. Les cinéphiles reconnaitront parmi les figurants la face figée de Silvester Stallone et le visage d'Arnold Schwarzenegger.

PROCHAINEMENT SUR VOS ECRANS

HATE

(ST)



Hate («haine» en anglais) est la hainième mouture d'un shoot'em up sans surprise. A bord d'un jet volant en rase-mottes, d'un char ou d'un hydroglisseur, il faudra se frayer son chemin tout au long d'un scrolling transversal en descendant infailliblement tout ce qui se présente en face et en récupérant au passage les traditionnels bonus. L'animation manquant de punch, ce soft fera merveille pour occuper une convalescence un peu prolongée.

THEATRE EUROPE

(ST)



Un wargame fort connu sur 8 bits adapté et amplifié sur 16 bits. En tant que commandeur suprême du pacte de Varsovie ou de l'OTAN, à vous de faire gagner votre camp, sans pour autant provoquer l'holocauste nucléaire. Sortie imminente sur Amiga, ST et PC.

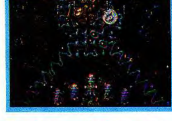


16
LE JARDIN
Des palmiers se balancent mollement au-dessus d'un lagon artificiel. Vous ne résistez pas à un petit plongeon. Mais soudain un tourbillon vous emporte vers les profondeurs, et vous vous retrouvez, dépouillé de tous vos objets sauf deux, en salle 5.

XENON 2

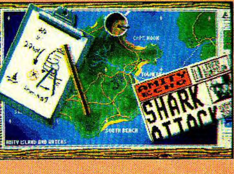
(ST)

Après Xenon, revoilà les Xenites que vous allez affronter. Classique, direz-vous! Mais d'excellente facture, Xenon 2 présente, à ce jour, des graphismes d'une beauté jamais vue sur ST. La bande sonore, signée «Bomb the Bass», vient à point pour faire monter, dans un futur proche, ce logiciel au firmament des hits!!! Sortie prévue septembre sur ST, Amiga et PC.



JAWS

(ST)



Un nouvel éditeur anglais, Screen 7, fait son apparition avec l'adaptation du film les Dents de la Mer. Est-ce pour se faire remarquer? Toujours est-il que le logiciel est d'une nullité sidérante, indigne d'un 16 bits ou de tout autre ordinateur. A éviter absolument.

INTERPHASE

(ST, PC)

Enfin, un jeu dans la veine de Starglider: mêmes graphismes vectoriels pleins, même type d'animation. Mais la richesse du jeu semble plus importante en raison de la grande variété de problèmes à régler, tout en bénéficiant d'une plus importante jouabilité. Un jeu déroutant mais génial. Sortie prévue: octobre sur ST et PC.



BLOODWYCH

(ST, CPC)

Alors que Chaos Strike Back va encore se faire attendre un moment, Bloodwych est un jeu très «dungeon» à 1 ou 2 joueurs dont les graphismes superbes et la qualité ne vous décevront pas. Plus interactif que Dungeon Master, voici un titre qui fera un malheur, chez les rôlistes! Sortie prévue en août sur ST et CPC.

WATERLOO

(ST)

Nouveau wargame signé SSI, Waterloo permettra (peut-être) à des générations de Français de venger le dictateur corse bien connu. La représentation graphique, en 3D s'il vous plaît, est particulièrement spectaculaire. Comme la campagne de Waterloo ne s'est pas faite en un jour, il faudra attendre le mois prochain pour savoir si le produit est vraiment de qualité.



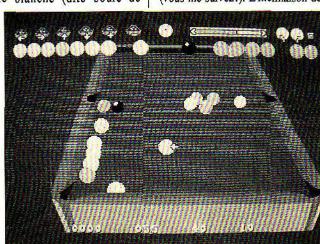
JEUX TEST

3D-POOL
Roi des boules

Avec 3D-Pool de Firebird, inutile de se prendre la tête avec la queue car il n'y en a pas. Ce billard américain indroduit en effet une notion pour le moins suprenante: au lieu de se placer autour de la table, on la fait tourner. Esprit (du jeu) es-tu là?

Firebird ne perd pas de temps en page d'écran frimeuse ou en présentation à rallonge à moins de lancer une petite démo répétitive: une digit de Maltese Joe Barber *himself* en train de jouer! Retour au soft: après les choix présentés dans un vacarme de boules entrechoquées, le joueur est mis face à la table à six trous. L'ébénisterie du meuble pur style 1950 est épurée au maximum et le décor absent.

Quinze boules sont réunies en triangle. La noire est la boule n°8 qu'il vaut mieux ménager, les autres se partagent en sept boules de couleurs pleines et sept rayées. A l'extrêmité de la table se trouve la boule blanche (dite boule de queue). C'est elle que le joueur devra frapper.



Queue virtuelle

A propos de queue, comment s'y prend-t-on pour ajuster un coup? Le principe qui régit *3D-Pool* est le suivant. L'invisible queue est sensée frapper la boule de bas en haut. C'est un peu déroutant au début mais on s'y fait assez vite d'autant plus qu'on ne risque pas de déchirer le tapis en feutre. Une demi-douzaine d'icônes, sur la version ST, permettent d'orienter la table à l'horizontal et à la verticale, de s'approcher et de reculer (ce qui se traduit par un zoom spectaculaire.

Ces déplacements peuvent être générés par la souris en cliquant les deux touches à la fois et, sur CPC, par le joystick en appuyant simultanément sur Fire. Deux flèches, en haut et à droite, servent à désigner l'impact de la queue matérialisé par un réticule sur une boule centrale (vous me suivez?). L'inclinaison de la table a aussi un rôle déterminant pour obtenir un effet. Une jauge, enfin, permet de doser la puissance du coup.

Le néophyte se demande souvent quelle est la boule à frapper. Dans *3D-Pool*, l'ordinateur lui ôte ce souci car il rappelle toujours la couleur de celle qui doit être touchée en premier ainsi que les coups supplémentaires le cas échéant. Les puristes trouveront dans la notice les règles officielles du billard dit de la boule 8, reprise en grande partie dans le soft (certaines subtilités, comme le contrôle de la table - toucher avec les vêtements - ne peuvent évidemment être gérées).

On oublie rapidement la queue fantôme. Bien sûr, il n'est pas question, comme dans *Billiard Simulators*, d'en choisir une en fonction d'un usage précis ce qui chagrinera les spécialistes.

Mal de mer

La puissance de calcul mise en oeuvre pour les graphismes est phénoménale! Le billard, on le sait, obéit à des lois très strictes de dynamique. Là ou *3D-Pool* fait très, vraiment très fort, c'est que le billard peut être orienté en tous sens alors que les boules sont en mouvement, que ça roule et que ça tangue! Pour ruminer un bon coup, *3D-Pool* réquisitionne toute la puissance d'un CPC et gèle l'écran: on ne chahute pas le maître pendant sa méditation!

3D-Pool comporte un éditeur de coups bien utile pour étudier différents cas de figure. Chaque boule peut être positionnée et l'effet des coups analysé.

Sur ST, le choc des boules est bien rendu, ce qui est normal. On ne peut en dire autant des applaudissements (heureusement débrayables) qui ressemblent plutôt au froissement d'un papier. Les possesseurs de CPC en revanche seront sidérés par les bruitages très réalistes.

L'animation est un peu saccadée, mais c'est le prix à payer pour le recalcul des trajectoires et des faces cachées, surtout sur le CPC que l'on croyait définitivement voué au fil de fer vectorisé. Sur cette machine, bien sûr, le graphisme est plus rustique, limité aux quatre couleurs indispensables et à la définition épaisse du mode 1. Mais ce qui compte, c'est que la tactique du jeu et les trajectoires des boules n'aient pas été sacrifiés. *3D-Pool* ne devrait pas décevoir les amateurs de billard en dépit de sa conception pour le moins originale.

Bernard Jolivalt

Editeur: Firebird
Graphisme: 15
Son: 15
Animation: 19
Intérêt: 18
Note globale: 17/20
Version testée: ST, CPC
Disponible sur Amiga



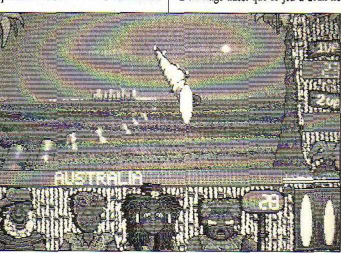
WINDSURF WILLY

Sur les ailes du vent.

Voici le soft qui va offrir leur revanche à tous ceux aux quels les bellâtres des plages donnent des boutons. Cette fois, ils peuvent s'accrocher, les figures les plus folles, nous les réaliserons devant leurs yeux ébahis, car voici l'arcade-simulateur de planche à voile.

Avant tout, il faut dire une chose, c'est super, et le mot n'est pas trop faible, ou plutôt si. Au début, on choisit un niveau de difficulté, débutant (tout à fait moi), expérimenté, ou pro (bientôt moi). Puis on y go sans hésiter, de ce pas ferme et décidé. Dans l'attente de l'épreuve, chaussez vos bavoirs, en mattant une nana super bien carrossée, que ça en devient indécent, avec une de ces paires de... jambes.... Ma copine (qui met son nez partout) élève une protestation... D'ailleurs, elle a raison, la nana n'est pas si terrible (il faut dire aussi que sét mat qopinne ki quoridje mai phauts). Après cela, (enlevez votre bavoir, et mettez votre bouée) petite présentation de l'épreuve, info sur la force du vent, et conseil donné par une marque de planche connue, pour le choix de la monture. Les trois planches possibles offrent chacune des caractéristiques spécifiques, recouvrant la voltige à basse altitude au ras de l'écume, ou la vitesse de pointe tout à fait prohibée sur toute route qui se respecte. Le choix arrêté, on arrive en vue de la ligne de départ, avec des décors merveilleux, presque aussi bien que la... (que dis-tu ? je ne leur parle plus de la nana ? bon...), aussi bien donc, que le dernier discours du comité central de Trifouillis-les oies (si !). Sur un ponton, il y a un indigène, paré à donner le départ de l'épreuve. Chacune de ces épreuves se déroule dans l'un des quatre coins du monde (non, il n'y en a pas plus), avec des conditions météo différentes. L'indigène en question, est évidemment, «typique»» du pays visité, comme le smurfer de la côte américaine. La course est simple, d'un côté, ta planche et toi, couple inséparable si il en est, et de l'autre, quatre juges, un chronomètre, des sous-marins, des rochers, des requins, des ratons-laveurs, des radeaux (sans méduses), des des des... enfin le strict minimum, qui soit nécessaire pour pimenter un peu la glisse entre deux sauts acrobatiques. A propos de sauts et d'acrobatie, c'est fou ce que l'on peut arriver à faire avec une planche, à part le quadruple salto arrière turbo propulsé, tout ou presque est possible. Alors, que dire des deux ou trois malheureux obstacles, autour desquels il nous faut tournicoter entre deux exercices de style, franche rigolade... quoique... Les juges font des têtes très drôles, surtout la petite qui (on me fait signe en régie qu'une inexpliquable interruption du son m'empêche d'en parler). Donc les juges octroient des points en fonction de la beauté des figures réalisées, avec grimaces à l'appui et sourires pour certaines (non, pardon, certains, bien sûr !). On doit à la fois respecter le temps imparti, et passer un nombre minimum de bouées franchies comme des portes de slalom de ski. Le temps en rab est reporté en bonus dans l'épreuve suivante, il paraît que cela est utile à certains... Tsss ! Evidemment, ces mêmes certains dont on parle, chutent en route (si, si je vous assure), et la remontée sur la planche peut être franchement hilarante, surtout quand on se plante en reprenant un bouillon. Il faut reconnaître pour les maladroits, que la mer est très mal fréquentée, mais alors, vraiment très mal, et qu'il y a énormément de chauffards pour vous empêcher de déployer votre art. Les seuls reproches, c'est le son (et le son, c'est bon) avec des bruitages allant du bon, claquement de la voile, au mauvais, les chutes à la baille. Dommage aussi que le jeu à deux ne se fasse pas simultanément, cela aurait été un plus de taille. Sinon, pas l'ombre du début des prémices d'un doute à l'horizon de tes hésitations, ce soft est à acheter de toute urgence, même sans ordonnance !





Cyrion

Editeur : SILMARILS
Graphisme : 18
Son : 10
Animation: 18 !
Interet : 18
Note globale : 16 / 20
Version testée : ATARI
Disponible : Amiga, PC, prévu sur CPC.



14
LA FOSSE AUX SERPENTS

A peine êtes-vous entré qu'un fouet vous claque derrière l'oreille! Vous vous retournez furieux, mais reconnaissez aussitôt ce chapeau et cette silhouette célèbre. Bonjour, Monsieur...
Monstre: INDIANA JONES
Objets: BROUILLARD D'ARGENT/SERPENTS



LORDS OF THE RISING SUN
Kamikaze départ

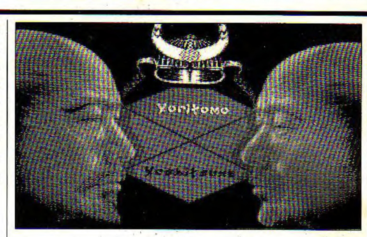
Après deux ans de travail acharné,l'équipe de* Defender of the Crown *revient au premier plan avec un jeu d'action/stratégie de saveur orientale.

L'honneur est tout. La mort est préférable à la disgrâce. Voici donc la philosophie du Japon au XIIe siècle, une philosophie à laquelle obéissent les deux grands clans militaires Minamoto et Taira. Dans ce soft de Cinemaware, vous jouez l'un des deux fils de Yoshitomo Minamoto. Yoshitomo fut tué par les Taira lors d'une bataille. L'objectif est de détruire les Taira, restaurer l'honneur de la famille, faire des Minamoto un grand nom du Japon et en dernier lieu devenir Shogun. Tout cela dans l'inimitable style de Cinemaware.

Deux types de jeu coéxistent en fonction du choix entre les deux frères Minamoto. Yoritomo est l'aîné. Il possède un niveau hautement developpé de la diplomatie, de la stratégie guerrière et du commandement des troupes. En revanche, Yoshitsume est le benjamin et le dernier des grands guerriers des Minamoto. Il a des lacunes dans la stratégie et la politique.

Le jeu commence aux abords de votre humble demeure. N'y restez pas trop longtemps car vous avez un pays à conquérir. A l'intérieur de votre palace, vous pouvez envoyer des ninjas - les tueurs à gages de l'époque - pour éliminer vos adversaires. Mais attention, s'ils sont attrapés, ils retiennent rarement leur langue et vous accuseront. Utiliser les assassinats est «disgrâcieux» et il semble que l'unique solution après ce type d'échec soit le Seppuku (Hara-kiri). Tout comme vous, vos ennemis ont aussi la possibilité d'envoyer des ninjas pour faire le sale boulot.

La plupart des scènes de stratégie se déroulent sur une magnifique carte détaillée qui scrolle horizontalement. Sur celle-ci, on peut voir le temps défiler devant les yeux; ainsi, les mers et les nuages sont animés. Mais attention, ce ne sont pas des rajouts graphiques sans aucune utilité, le climat joue un rôle important. Si les conditions météorologiques sont pauvres, cela affecte vos provisions et par conséquent la performance de



vos armées.

A l'ouest de cette carte se trouve le territoire hautement gardé des Taira. La taille et les forces des villes, châteaux, armées peuvent être facilement déterminées.

Château en papier

Quand deux armées se rencontrent, vous avez le choix entre former une alliance, continuer la marche ou combattre. Une rapide revue des troupes est conseillée avant la bataille. L'atmosphère de la bataille est rendue par les vols de flèches, les chocs des épées et les cris qui fendent l'air (quel poésie tout de même!). Vous ne contrôlez pas chaque combattant mais déterminez le mouvement général des troupes.

Arts et traditions

Il existe deux sites que vous ne pouvez attaquer: le palais de l'empereur et les monastères. Une visite de courtoisie à l'empereur ne ferait pas de mal mais son accueil dépend de vos performances. En ce qui concerne les monastères, les moines vous offriront souvent des provisions pour la santé de vos armées.

Le manuel de ce soft est assez conséquent. Lisez le auparavant car il est passionnant et surtout explique bien les traditions japonaises de l'époque. Cinemaware a toujours été innovateur et améliore chaque fois ses produits avec une finition impeccable. Le secteur stratégie a été développé et les séquences d'arcades servent principalement à impliquer plus le joueur dans le jeu. Le contexte graphique est magnifique et fantastique comme toujours. Franchement, je ne connais aucune autre société utilisant et maîtrisant mieux les capacités graphiques de l'Amiga.

Certaines pages écrans sont de superbes numérisations paraitement retravaillées. Les animations sont d'un réalisme à vous couper le souffle. Le contexte sonore n'est pas en rade non plus. La musique très orientale plonge facilement le joueur dans l'ambiance. Les bruitages sont réalistes et probablement numérisés. Bref, une approche innovatrice de ce qu'un jeu de stratégie devrait être pour passionner le plus fervent des shoot'em up.

Captain Rom

Editeur: Cinemaware
Graphisme: 17
Son: 15
Animation: 17
Intérêt: 17
Note globale: 17/20
Version testée: Amiga
Prévu sur ST





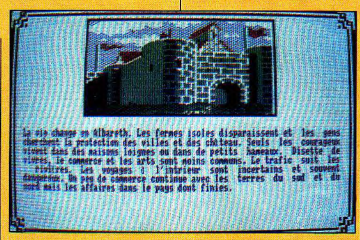
TIMES OF LORE
Moyen Age de pierre

L'adaptation de Times of Lore vient à point relancer la carrière de ce jeu d'aventures qui avait connu un grand succès sur d'autres machines.

L'histoire tragique et mouvementée du seigneur local nous est contée à l'écran en une dizaine d'images fort joliment dessinées mais dont les textes (approximativement traduits du yankee-coca-bourbon), sont truffés d'horreurs syntaxiques et d'atrocités orthographiques. Un bug a éliminé une bonne partie des caractères accentués, d'où un charabia qui, lu au second degré, ne manque pas de charme. Le style du manuel confine à l'infantilisme littéraire, à croire que l'univers du jeu vidéo ne compte que d'incultes illettrés.

Sauf si l'on accède directement au jeu, on a le choix entre trois personnages: le chevalier en armure qui cogne comme un bûcheron, le barbare dépenaillé et muscleux ou la gracieuse Walkyrie agile comme une gazelle.

Times of Lore commence à l'étage de l'auberge de la *Gueule de Bois*. Les chambres sont représentées en plan et les extérieurs sont vus à vol d'oiseau. Au rez-de-chaussée, l'aubergiste essuie inlassablement le bar. Une grande bougie, à droite de la fenêtre, témoigne de la vitalité du héros. En cas de pépin (combat, faim...), elle se consume rapidement.



Mission impossible

En interrogeant les clients, notre héros (ou héroïne) aura tôt fait d'apprendre que tout ne va pas pour le mieux dans le royame d'Albareth. Des pierres de l'avenir ont été volées par des brigands et, comme les âmes valeureuses ne se pressent pas au portillon pour récupérer la précieuse caillasse, vous serez bien obligé de les retrouver puis de les ramener. En cas de refus, tout le monde vous boudera et le jeu s'arrêtera là.

C'est pareil si, confondant la barre d'espacement permettant de sélectionner une icône et le bouton Fire qui assène un coup mortel, vous tuez par mégarde un innocent habitant. Seul un reset intégral pourra laver une aussi lamentable bavure.



Tous les habitants de la contrée ne sont pas fréquentables. Brigands de grands chemins, orques hideux à groin de sanglier, morts-vivants et revenants hantent le royaume. On peut refuser le combat mais ce serait dommage car il faut s'approprier l'or des bandits et les trésors des monstres. L'ennemi le plus insidieux est une sorte de vase visqueuse qui se répand le long des murs et dans les caves et qui dissout tout.

La recherche des pierres sera longue et vous emmenera dans sept villages, à travers des forêts obscures et des déserts mal famés. La carte du royaume sera plus qu'utile pour trouver les nombreux chemins et les régions d'Albareth.

Relations publiques

Pour mener votre mission à bonne fin, un sens aigu des relations humaines sera recommandé car c'est en causant de tout et de rien avec les paysans que l'on recueillera d'intéressants indices. Les petits cadeaux seront toujours appréciés et délieront les langues.

Potion magique et sortilèges vous aideront dans votre quête. Si d'aventure vous deviez interrompre *Times of Lore* (l'emballage annonce deux cents à trois cents heures de jeu!), il suffira de prendre une chambre à l'auberge puis de sauvegarder la partie.

En dépit d'une foule de petites animations (flammes des torches et dans la cheminée, coups de torchon de l'aubergiste, vagues de l'océan), le graphisme est très fouilli. La définition médiocre du CPC n'est pas seule en cause: le programmeur a été obligé de choisir entre la lisibilité et les couleurs. Différencier les nombreux personnages de Times of Lore devient assez ardu.

La musique qui ouvre le jeu, en revanche, est une réussite. Cythare, luth et cromorne restituent l'atmosphère qui sied à la lointaine époque de *Times of Lore*. Les amateurs de combats *barbarianesques* trouveront certainement ceux du jeu un peu simplistes et sans punch. Il est vrai que la bagarre n'est pas la vocation de ce soft dont la seule ambition est de vous emporter au cœur d'une belle aventure.

Bernard Jolivalt

Editeur: Origin Systems
Graphisme: 8
Son: 12
Animation: 14
Intérêt: 17
Note globale: 13
Version testée: CPC
Disponible sur Amiga et ST



THE NEWZEALAND STORY

Kiwi kiwi kiwi...

Une véritable histoire de fou ! Ocean, numéro 1 des éditeurs anglais, surtout connu pour des jeux guerriers ou violents (Operation Wolf ou Dragon Ninja, pour n'en citer que deux) adapte aujourd'hui sur micro le jeu d'arcade le plus loufoque qui soit, Newzealand Story, le seul du monde qui mette en scène un... kiwi !

Première chose, qu'est-ce qu'un kiwi ? Tous ceux d'entres vous qui ont pensé une seconde qu'il s'agissait d'un fruit ont perdus. *Newzealand Story* se déroule dans un zoo et le kiwi dont il est sans cesse question depuis le début de cet article est un animal, également dénommé l'apterix. Sans entrer dans les détails (Micro Mag, c'est pas encore "Trente millions d'amis"), sachez que l'apterix est un oiseau d'environ trente centimètres de haut et qui présente l'amusante particularité d'avoir des ailes atrophiées : un peu comme ci un poisson n'avait pas de nageoire ou un escargot pas de coquille.



Zoofolies !

Le début du jeu vous montre tout une ribambelle de kiwis (voir plus haut) s'égayant devant l'entrée du zoo. Soudain, un méchant morse (ou une otarie, je suis spécialiste en aptérixs, pas en poiscaille...) les captures et les mets dans un grand sac. L'un d'entres eux réussit à s'échapper. Mais oui, c'est bien lui, vous l'avez reconnu, c'est Tiki le kiwi, en route vers de nouvelles aventures ! En tout cas, c'est une bonne présentation animée du jeu, et j'aime bien les intros de ce style. Une fois la scène de présentation terminée, le but du jeu devient évident : il va falloir aller délivrer vos 20 congénères. Tiki peut marcher, décocher des flèches sur ses ennemis (des oursons, des oies, bref tout ce qu'on peut rencontrer dans un zoo), nager (il a même un masque et des bouteilles)... Mais Tiki ne peut pas voler (à cause des ailes atrophiées, vous vous rappelez ?). A moins que vous ne réussissiez à montez sur une oie où à dégommer un des oursons de sa plate-forme volante. Pour cela, il suffit de tirer en sautant puis de sauter sur la plate-formes. C'est d'ailleurs fortement recommandé : c'est fou comme ce zoo est mal fréquenté !

Avouez quand même que le métier de journaliste micro n'est pas évident : déjà, j'ai du mal quand il faut se mettre dans la peau d'un tueur pour tester *Operation Wolf*, mais alors essayer d'entrer dans la personnalité d'un kiwi, je vous jure... Je vais demander une augmentation!



Quel jeu ?

Ah oui au fait le jeu. Il s'agit finalement de bien peu de chose, un très simple jeu de plate-forme comme on avait l'habitude d'en voir beaucoup sur huit bits il ya deux ou trois ans. Evidemment, aujourd'hui, c'est un peu dépassé. C'est vrai cependant que les graphismes sont très nets, l'animation précise et que Tiki répond au doigt et à l'œil à vos sollicitations. Mieux vaut ne pas parler de la musique et des bruitages : pour du seize bits, c'est quand même dommage.

En fait, une fois de plus, *Newzealand Story* est une excellente adaptation d'un jeu d'arcade moyen. Le résultat est donc... moyen. Quoique. Pour être franc, *Newzealand Story* est parfait dans son genre. C'est vrai que le jeu d'arcade a connu un certains succès en Angleterre et qu'il présente quand même certaines qualités. Le jeu plaira donc à tous ceux qui aiment les jeux simples et prenants, même si j'ai des doutes sur sa durée de vie. Notons cependant que la difficulté est bien dosée : si les premiers niveaux sont faciles, il devient vite délicat de progresser.

Newzealand Story n'est pas le soft de l'année ni même le jeu du mois. Disons simplement qu'il vient pour combler un certains manque sur 16 bits, les jeux de plate-formes samusants, avec une bonne vingtaine de tableaux pour se changer les idées : il passionnera les plus jeunes. Ceci étant, on aimerait quand même bien qu'Ocean revienne rapidement à des choses plus sérieuses...

Zythoun

Editeur : Ocean
Graphisme : 15
Animation : 14
Intérêt : 10
Longévité : 8
Note globale : 13/20
Versions testées : Amiga et ST. Aucune autre version n'est annoncée pour le moment.

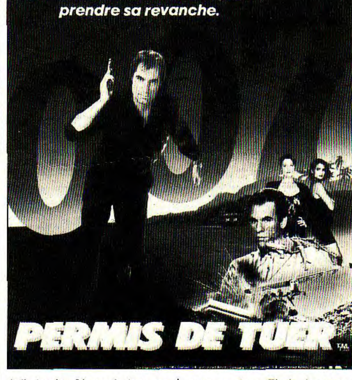
JEUX TEST

LICENSE TO KILL Mission impossible?

Encore une adaptation de film... A croire que les cinéastes construisent leurs bouts de peloche après avoir regardé des jeux de massacre. Comment s'étonner après ça que les gens n'aillent plus au ciné?

Hein? Quand pour le prix d'une disquette, ils ont la même chose chez eux, pour des heures et des heures d'«interactivité», comme on dit. Tout ça est lamentable. Des heures et des heures, disions-nous. Oui, pour réussir un soft de nos jours, il faut qu'il soit difficile à jouer (tant pis pour les débutants), facile à comprendre (monter descendre droite gauche pan pan). Et surtout que ça soit agréable à regarder. Bref: c'est dur, c'est con, c'est joli. Alors là, pas de doute, License to Kill est une réussite.

D'emblée, diraient certains, on est saisi par la qualité du graphisme et de l'animation. Là, pas de doute permis. Domark a fait les choses en grand. En géant, même. Domark, nom connu mais pas réputé pour des softs grandioses (sauf Star Wars, en son temps), a fait des progrès conséquents. Les sprites sont gros et gras, ça bouge au quart de poil, les décors sont mignonnets et d'une finesse... Domarkable, ma chère! Ah, les petites lignes de téléphone qui vous coupent les hélices sans qu'on les ait remarquées... Quel chic! On est plus très loin des consoles d'arcades. Vous pouvez jeter 1943, Flying Shark et autres vieilleries à scrolling vertical à la poubelle. Gasp, quelle animation... Il est permis d'être tué! C'est d'ailleurs, il faut le dire, votre principale activité pendant un bon moment d'initiation: mourir, mourir, mourir.





Survivre ou laisser tomber...

La longévité de ce jeu sera inversement proportionnelle à votre persévérance. Car il ne suffit plus (ça serait trop facile) de massacrer tout ce qui moufte en fumant négligemment un clope. Fi-nis, les temps héroïques. Maintenant, non content d'éviter les pruneaux qui vous arrivent dessus par paquets de douze, il vous faut aussi tenir compte de votre vitesse - plus vous êtes bas, plus vous allez vite -, et de votre altitude - car plus vous êtes bas, plus vous avez tendance à emplafonner violemment tous les éléments de décor qui traînent dans les parages. Saisi? Autrement dit, apprenez par coeur tout ce qui va se trouver sur votre chemin. Et il y en a! Dire qu'on accuse ces jeux d'être stupide: c'est le plus effroyable exercice de mémorisation qu'on ait jamais vu! Il n'y aura qu'un seul parcours possible, à se tailler au cutter dans le décor. La maladresse est fatale. Le faux mouvement aussi. En plus, chaque défaillance de vos réflexes, pourtant affutés, se traduit immédiatement par un retour à la case départ. Radical. Et assez pénible, disons-le. J'en connais qui craqueront bien avant d'avoir vu le mot FIN se dessiner sur l'écran...

Etre ou ne pas être difficile

Là est la question. Mais cette fois, Domark répond en vous envoyant un coup de poing dans l'estomac. Ouf! Après l'hélico, il vous faudra survivre à un éprouvant parcours du combattant (style Fernandez Must Die), à une hallucinante scène aérienne où Bond, suspendu à une corde, doit se saisir de la queue d'un avion... Sans oublier une séquence de bare foot, ski nautique pieds nus à se noyer et une chasse au camions-tankers encore jamais vue. «Good Lord!», dirait Miss Moneypenny. On l'approuve la bouche bée. Bien sûr, on reste loin des milliers de tableaux proposés par certains jeu, en fait souvent les mêmes répétés ad nauseam. Ici, l'action change à chaque fois. Et la difficulté rattrape un nombre de tableaux plus grand: trois scènes seulement, mais du genre superproduction. Vous avez raté le début? Cramponnez vous et bootez sec...

Jacques Vermont

Editeur: Domark
Graphisme: 16
Son: 11
Animation: 14
Intérêt: 14
Note globale: 14/20
Version testée: Atari
Disponible sur Amiga



MANHUNTER

Chasse à l'homme

Dans un New York futur toujours plus sauvage, il faut faire face à la menace des partisans du pouvoir extra-terrestre.

Vous êtes un manhunter, c'est-à-dire un chasseur de ce type d'hommes. Vous disposez d'un ordinateur portatif qui localise et suit à la trace les principaux suspects de la ville et vous permet donc de les rejoindre pour les arrêter.

Voilà pour le scénario de base, la théorie. La pratique pose bien davantage de problèmes. Vous lancez le logiciel, vous assistez à l'envahissement de New York, puis vous vous voyez, vous, en train de vous lever. C'est curieux, vous portez en guise de pyjama une robe de moine à capuchon; il faudra s'y habituer, c'est votre tenue pour toute l'aventure!

Votre ordinateur sonne, non pour vous réveiller, mais pour vous avertir de la présence d'un suspect. En route pour la poursuite. La carte de la ville apparaît, vous vous êtes déplacé jusqu'à l'hôpital Bellevue. En effet, *Manhunter* est un jeu d'aventures d'un genre un peu spécial. Vous assistez à l'action comme si vous regardiez un film.

Si les écrans graphiques sont nombreux, animés, et haut en couleurs, ils ne brillent pas par la qualité de leurs dessins! Curieux de la part de Sierra-on-Line, dont les graphistes sont généralement de premier ordre... Ou adaptation hâtive sur Amiga de la version PC brute?

Reconnaissons que les couleurs criardes concordent bien. Certains écrans, malgré leur imperfection graphique, sont impressionnants de délire et d'horreur. Les personnages qu'on rencontre sortent pour les deux-tiers d'un asile...

Manhunter a été conçu et programmé par les créateurs de *The Ancient Art of War*. Bizarre qu'ils se soient lancés maintenant dans ce *Manhunter* contestable, sur lequel il est bien difficile de porter un jugement. Enfin, personnellement, et comme je vous connais, ça m'étonnerait bien que ça vous plaise!..

Jean-Michel Maman

Editeur: Sierra-on-Line
Graphisme: 13
Son: 14
Animation: 14
Intérêt: 14
Longévité: 13
Note globale: 13/20
Version testée: Amiga

GARFIELD WINTER'S TAIL

Le petit chat est mort

Salut les chatons. Oui, c'est un peu familier comme entrée en matière, mais notre Garfield est un chat héros de BD, j'essaye donc de me mettre dans la peau du personnage... Car, oh surprise, c'est le but du jeu, si! Si ! Vous devrez guider ce bon greffier dans ses rêves qui le mènent hors de son panier confortable.

Pensez donc, un panier devant un frigo ouvert et rempli, de quoi avoir faim lorsque vos rêves vous donnent l'occase de vous dépenser comme des bêtes... En plus, ce sont des rêves qui, comme le titre l'indique, placent ce pauvre Garfield dans le froid des sports d'hiver. L'épreuve de descente alpine est plutôt sympa, en tout cas par rapport aux autres... Il faut descendre plus vite que le brave toutou compagnon de jeux et d'aventures, tout en se goinfrant de plats divers et variés obligeamment présentés par des passants. L'idée est bonne, mais le graphisme, un peu grossier, donne des déplacements bien trop approximatifs.



Dans ce soft, ce ne sont pas les épreuves qui sont difficiles, mais le maniement du joystick qui est une épreuve. Lorsque des jeux de combat proposent un si grand nombre d'actions, on se demande vraiment ce que les programmeurs de *Garfield* font du leur. De joystick bien sûr...

Donc, après le graphisme très BD, il faut le reconnaître, l'action s'en rapproche énormément aussi, avec le minimum de déplacement de mouvements, et même de décors. C'est triste! Le son est réduit à une ritournelle enquiquinante qui entamerait même les nerfs d'un horse-guard en faction. Ne restent donc que les fous de Garfield, des ratages ou des adaptations de BD pour se laisser tenter, pour les autres, offrez-vous un autre jeu pour 250 F, vous ne raterez rien en écartant ce vilain matou...

Cyrion

Editeur: The Edge
Graphisme: 8
Son: 6
Animation: 8
Intérêt: 6
Note globale: 7
Version testée: Atari
Disponible sur CPC

JEUX TEST

XYBOTS
Mélodie-massacre pour duo

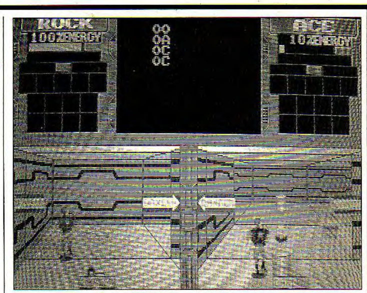
Des jeux à jouer en duo, il y en a peu. Des jeux à jouer en duo de bonne qualité, il y en a encore moins. Des bons jeux à jouer en duo et en 3D, c'est rarissime. Peut-être Xybots peut-il prétendre ajouter son nom à la courte liste...

Argument massue: d'affreux robots ont envahi la Terre. Sus! Voilà, tout est dit. Tirez comme à l'ordinaire sur tout ce qui bouge et ramassez bonus, clefs et dollars éparpillés dans une série de labyrinthes peuplés de robots agressifs. Le lecteur de *Micro-Mag*, ordinairement fûté, se dit: *«Mais n'est-ce pas là une nouvelle version de Gauntlet?»*. Un peu dans le principe. Mais pas dans la forme.

Dimension Deux

Xybots est un jeu fait pour être joué à deux, en collaboration avec votre pote Toto. Succès garanti de la disquette: on court, on tire, on avance «en perroquet» ou «en tiroir», comme disent les militaires, surtout on se couvre mutuellement.

Votre succès dépendra de votre faculté à vous entraider, à réagir vite. Ne vous embarquez pas là-dedans avec un maladroit: Lucky Luke semble être le partenaire idéal. Pensez à gérer vos deux personnages en cours de jeu: quand Toto est blessé, Titi prend la tête. Et faites bien attention à ne pas vous tirer dessus! Notons au passage que ce jeu développe un noble sentiment (la solidarité), à échelle pan-pan-badaboum certes. Mais quand même... A chaque fin de niveau, vous pourrez aller dépenser les crédits payés de votre sang. En achetant des armes plus efficaces par exemple.



Dimension Trois

L'aspect strictement visuel de l'affaire est plutôt sympa: deux fenêtres (une par joueur), un plan du labyrinthe avec indication des blattes en approche et de la progression réalisée. Pour une fois, les sprites ne sont pas trop riquiquis et les commandes réagissent bien et précisément. Sauf une peut-être: la commande de quart de tour, fort utile pour se replacer de face après un virage à 90°. Là, il faut pousser le joystick et tirer en même temps, on peut avoir quelques difficultés. Cela dit, ça fonctionne. Bizarrement, on manipule mieux son personnage au clavier, c'est plus précis. Question de goût, peut-être... Il est bon de savoir que c'est jouable avec un seul joystick, la gestion souris étant un peu aléatoire.

Le plus chouette dans tout ça, c'est la vision «réaliste» du labyrinthe, l'impression d'avancer vraiment. Et de découvrir avec anxiété ce qui se cache au coin du couloir... Si l'on n'était pas aussi occupé à tirer, on aimerait un peu plus de variété dans les décors ou les monstres. A la fin, ça devient un peu lassant et ce côté répétitif décevra peut- être ceux pour qui un jeu n'est pas seulement un concours de tir au pigeon. C'est une restriction... Mais dans le feu de l'action, on y pense guère. Un mot de la version Amstrad: c'est moche, hélas!, mais le principe est le même. Donc, plaisant. Attention, ça n'a rien à voir avec les versions 16 bits!



1
LE HALL D'ENTREE
Une pièce sombre et inquiétante, avec des têtes de morts et d'affreux cadavres d'ordinateurs éventrés. Pas de comité d'accueil, heureusement!
Monstre: AUCUN
Objets: TROMBLON / NECTAR BLEU

Masses convolutées

Ah... Si l'humour n'est pas le fort de ce genre de jeu (somme toute assez crétin...mais amusant, c'est ce qui compte), il reste heureusement le manuel que, fort obligeamment, Domark a traduit (?) et joint aux deux disquettes. On se marre vraiment, là: vous apprendrez ainsi que *«cette immense cité sous-terraine est composée de masses convolutées»*, et que *«régulièrement et à certains niveaux, vous affronter (sic) Master Xybot (e Maître desez ez Xybots) dans un face-à-face»*, etc. Je vous en laisse un peu. Merci Domark. Que jamais, au grand jamais, un traducteur français ne mette son nez dans ces chefs d'œuvre. Dommage que des gosses les lisent...

Editeur: Domark/Tengen
Son: 10
Animation: 13
Intérêt: 14
Longévité: 14
Graphisme: 13
Note globale: 14/20
Versions testées: Atari, Amstrad

CONCOURS AVENTURE

Dans *Micro-Mag* n°3, vous avez parcouru le premier épisode de cette «aventure dont vous êtes le héros», et vous avez sans doute répondu aux six premières questions du concours. Voici la seconde partie, toujours selon le même principe. Vous y trouverez les cinq dernières questions, plus la question subsidiaire. Au travail!

Vous êtes toujours coincé en 2112. Votre but est double: d'abord découvrir toutes les questions du concours, puis revenir en 1989 avec les réponses, pour gagner!

1. La fatigue commence à vous accabler. Maintenant, il fait complètement nuit. Une petite pluie fine vous glace les épaules. Vous avez faim, vous avez sommeil, et vous n'avez pas un sou. Ne pleurez pas, voici qu'un robot-clochard s'approche de vous et s'apprête à ouvrir les pans de son manteau. Si vous regardez, allez en **6**. Si vous détournez pudiquement les yeux, allez en **21**. Si vous vous éloignez, allez en **15**.

2. Dans un bar, peut-être trouverez-vous quelqu'un pour vous offrir à boire? Vous vous asseyez au comptoir sur un tabouret à coussin d'air et souriez à votre voisin, un gros homme qui vous regarde avec curiosité. «*T'as vu les pubs?*» vous demande-t-il. «*Pas bien encore* répondez-vous. *Alors t'as intérêt à le faire. Tu me dis dans quelle pub est caché le nectar magique, et je t'offre un coup. En plus, avec le nom du produit de la pub, t'as la réponse n°7.*» Vous êtes embarrassé. Avez-vous au moins *Micro-Mag* n°4? Vous préférez ressortir et aller en **15**.

3. Vraiment, vous n'avez pas un bon fond. Le pauvre Roboclodo vous regarde partir, paralysé par tant de fourberie. Souvenez-vous, *bien mal acquis*... Enfin, tant pis. Allez quand même en **10**.

4. Vous vous ruez dans des bosquets qui bordent une villa. Puis, courageusement, vous escaladez la grille. Pas de chance, le propriétaire des lieux vous attendait de l'autre côté, un fusil ionique à la main. «*Si vous êtes du quartier, donnez-moi votre nombre identitaire!*» hurle-t-il. Quel nombre? Vous sautez la grille dans l'autre sens, et retrouvez les vigilantes en **8**. Ou vous essayez de bluffer, en **16**.

5. Ecœuré, désespéré, vous marchez au hasard. Vous finissez par revenir dans un endroit que vous avez déjà entrevu. Allez en **23**.

6. Ouf! Vous découvrez seulement la carcasse métallique assexuée qui lui sert de corps, et, dans la poche intérieure du manteau, *Micro-Mag* n°4! Un très vieil exemplaire, rarissime, indispensable, que le robot-clochard vous propose à prix d'or... Vous l'assomez et lui volez le *Mag*, allez en **11**. Vous essayez de négocier, allez en *13*.

7. Bon choix. Une pancarte indique: *P.H.I., Pavillon de l'Histoire de l'Informatique.* Vous reconnaissez dans la pénombre un Amiga 2000 en parfait état de conservation. Par contre, sa petite fiche technique réservée aux visiteurs est à moitié effacée. «*L'Amiga 2000, grâce à sa carte ......, pouvait devenir compatible avec un autre grand standard du XXe siècle, dénommé PC.*» Connaîtriez-vous la référence de cette carte? Et donc la réponse n°11? On vous le souhaite. Vous continuez vers le fond du pavillon? Allez en **20**. Vous repartez dans le parc? Allez en **9**.

8. Et prétentieux, avec ça? Les vigilantes font partie d'un corps d'élite, et ces deux-là sont des champions. Vous n'aviez aucune chance. Ils vous massacrent. C'est tout, et bonjour chez vous.

9. Vous marchez pendant une bonne heure, avec l'impression de tourner en rond. Epuisé, vous trouvez enfin une sortie au parc. Elle donne sur un quartier pour milliardaire, où chaque villa a sa piscine d'apesanteur. Votre apparence misérable vous inquiète. D'autant que deux vigilantes se dirigent vers vous la mine menaçante. Allez en **4** si vous avez peur, en **8** si vous êtes prêt à les affronter, et en **19** si vous préférez vous suicider.

10. Le restaurant devant lequel vous vous arrêtez est spécialisé dans la cuisine d'Alpha du Centaure. Et la carte est écrite avec d'étranges caractères.
Le serveur vous explique que
MORTADELLE veut dire MORTADELLE
et BOUDIN - PUREE, BOUDIN-PUREE.
Vous voulez des TRIPES DE SERPENT.
C'est-à-dire la réponse n°**9**... Particulièrement dégoûtante!
Vous vomissez, protestez et partez sans payer. Allez en **5**.

11. Il bloque tout de suite votre bras. «*Du calme!*». Vous devenez plus aimable. Allez en **13**.

12. Sans vous être fait attaquer (on est gentil!), vous débouchez dans une clairière, occupée par deux pavillons vitrés, comme des serres. Le premier paraît vide, et des lueurs bizarres clignotent dans le second. Le premier: allez en **17**. Le second: en **7**.

13. «*Je te donne les réponses du n°3 et on fait la fin du concours ensemble*» lui proposez-vous. «*En plus, je te ramènerai au XXe siècle. Tu deviendras une vedette.*» Bien joué: il accepte, et vous tend le *Mag*. Allez en **24**.

14. Un tremblement effroyable s'empare de tout l'édifice. Tout se brouille. Et, brutalement, vous êtes entouré par des hommes vêtus de peaux de bêtes, armés de massue... Chouette, encore un transporteur temporel des aliens de *Zack Mac Kracken*! Mais très mal réglé... Ces anthropophages de la préhistoire ont l'air affamé. A la broche ou au four? Avec du persil dans les oreilles et *Micro-Mag* dans la bouche, en tout cas! *Adios.*

15. Vous êtes du genre méfiant, hein? Vous arrivez à un grand carrefour. A gauche, en **2**, un bar. Devant vous, en **10**, un restaurant. A droite, en **23**, un grand parc. Où aller?

16. «*Quel nombre?*» dites-vous. «*Le nombre identitaire est un nombre entier entre 1 et 100 000, Monsieur. Vous devriez le savoir! La rédaction de Micro-Mag l'a choisi pour départager les ex-aequo. On le nomme aussi nombre subsidiaire...*». Il ne vous reste plus qu'à avoir de la chance, et à choisir juste. Un petit nombre? Un gros? Un moyen? Mystère... Allez-y au feeling! Et en **25**.

17. Le sol est métallique. Il serait uniformément lisse sans deux petits plots verts et jaunes qui dépassent. Vous touchez le plot vert? Allez en **14**. Le plot jaune? Allez en **22**. Vous renoncez et allez voir l'autre pavillon? En **7**.

18. Vous êtes un être abject, et vous allez être puni. Avec votre look XXe siècle, c'est vous que le Robopolicier prend pour un clochard... Six mois

de prison bio-génétique. Et confiscation de vos *Micro-Mag. Adios.*

19. *Adios.*

20. «QUIZZ QUIZZ QUIZZ» clignote sur une sphère noire. Vous pressez un bouton. Une énigme apparaît: «*Ce logiciel mettait en scène Wally Walrus et Joe le Kiwi. Il vous emmenait aux antipodes. Editeur: Ocean. Son titre?*» Vous avez compris que c'est la réponse n°10. Bravo! Vous avez vu tout ce qu'il y avait à voir. Le parc vous attend, en **9**.

21. Quand vous vous retournez, le Roboclodo a disparu. Dommage... Vous suivez une avenue très large, dont les immeubles sont de plus en plus luxueux. Normal, vous entrez dans le quartier des milliardaires, où les trottoirs sont en cristal mauve de Bételgeuse. Vous vous sentez soudain très misérable. Et deux vigilantes approchent la bave aux lèvres. Allez en **4** si vous avez peur, en **8** si vous êtes prêt à les affronter.

22. Un tremblement effroyable s'empare de tout l'édifice. Tout se brouille. Miracle! Vous êtes de retour en 1989! Vous baisez le sol et entamez une danse de Sioux. Hélas!, pour le concours, c'est moins gai: il vous manque beaucoup de réponses... Recherchez donc la bouche d'égoût initiale. A bientôt.

23. Ce parc semble immense. Une dizaine d'allées se présentent devant vous, qui s'enfoncent sous d'épais sous-bois. Toutes sont désertes. Aucune n'est très rassurante. Vous renoncez et sortez du parc? Allez en **15**. Vous suivez une allée au hasard? Allez en **12**.

24. Vous le feuilletez. «*C'est un scandale!*» vous écriez-vous. «*Il y a un gros bug dans ce numéro!*».
«*Mais non* répond Roboclodo. *Cela fait partie du concours! Pour la réponse n°8, tu dois donner le nom du journaliste qui a écrit la page où se trouve le bug...*».
Décidément, cette boîte de ferraille est précieuse. Et un peu trop futée. Vous partez en courant? Allez en **3**. Vous avisez un Robopolicier et lui dénoncez le vagabond? Allez en **18**.

25. Vous prenez un ton suppliant. «*Je viens de 1989, et je veux seulement y retourner.*» L'homme baisse son fusil. «*C'est seulement ça? Je viens justement de m'acheter un transporteur temporel! Suivez-moi...*»
Il vous assoit dans une sorte de baignoire transparente et vous referme un couvercle sur le nez. Vous n'en menez pas large. Brutalement, vous n'en croyez pas vos yeux: vous êtes de retour sur un bon vieux trottoir, avec de bonnes vieilles voitures, et de bon vieux magasins d'informatique du XXe siècle! Et *Micro-Mag* fleurit à la devanture de tous les kiosques! Le bonheur!
Espérons seulement que vous avez toutes les réponses du concours... ou des photos alléchantes pour en remplacer certaines!

Règlement
Seuls les bulletins parvenus avant le 30 août 1989 seront pris en considération. Le choix des revendeurs n'entrera pas en ligne de compte pour déterminer les gagnants, mais doit être obligatoirement rempli sous peine d'annulation du bulletin.
L'équipe de Micro-Mag a choisi au hasard un nombre entre 1 et 1000 000. En cas d'ex-aequo, le bulletin étant le plus proche de ce nombre serait déclaré gagnant.
Les gagnants de lots seront prévenus soit par l'intermédiaire du journal, soit individuellement.
Ce concours est libre et sans aucune obligation d'achat.

BULLETIN RÉPONSE

(à renvoyer à Micro-Mag - Le concours du siècle - 5-7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé avant le 30 août 1989, le cachet de la poste faisant foi).

Nom:..........
Prénom:..........
Adresse:..........
Code postal:.......... Ville:..........

Je possède un ordinateur de marque..........

Réponses

1. En prenant la dernière lettre des dix premières réponses que vous avez trouvées, vous obtenez un mot sans signification apparente. Et pourtant, c'est ce mot qu'il faut indiquer comme solution n°1: ....
2. Question n°11: ....
3. A l'aide de dix mots au maximum, imaginez un slogan pour Micro-Mag: ....
4. Indiquez les trois meilleurs boutiques d'informatique que vous connaissez, en notant sur 20 le service, l'accueil et la disponibilité des nouveautés.

Revendeur n°1:	**Revendeur n°2**	**Revendeur n°3**
Nom :..........	Nom :..........	Nom :..........
Adresse :..........	Adresse :..........	Adresse :..........
Service :..........	Service :..........	Service :..........
Accueil :..........	Accueil :..........	Accueil :..........
Nouveauté :..........	Nouveauté :..........	Nouveauté :..........

Question subsidiaire
Inscrivez un nombre entier de votre choix entre 1 et 1000 000: ....



JOUEUR CHERCHE ROLE

Jouer un personnage qui cherche à jouer un personnage... C'est l'idée d'Hollywood Casting, soirée grandeur nature organisée par l'association Art Ludens. Acteurs au passé douteux, producteurs véreux, escrocs en tout genre avaient tous quelque chose à se reprocher. Sauf peut-être le concepteur du jeu lui-même, un modèle du genre. Encore faut-il avoir quelques moyens...



Décor : le chalet d'une des majors d'Hollywood, *la Goldmayer*. **Date :** un certain 6 décembre 1941, la veille d'un événement important (Pearl Harbor, par exemple...). **Prétexte de la réception :** recrutement d'une équipe de tournage et casting pour le film *Shéhérazade*. Chaque joueur incarne un personnage, plus ou moins d'époque, dont il a reçu le curriculum vitae auparavant, en plus d'une petite somme en « Dollars Ludens », fort joliment réalisés pour seule monnaie admise de la soirée.

Un entre tous, tous pourris

Le décor du jeu (on dirait presque le décor du film !) a été minutieusement réalisé. On y trouve, sur deux étages, un plateau de tournage avec décor et vraie caméra (vidéo...), une scène, un bar, des vestiaires et surtout un grand nombre de recoins, particulièrement indiqués pour les louches conciliabules et autres intrigues nauséabondes.

But du jeu, faire partie des heureux élus choisis par la direction de *la Goldmayer* pour tourner le film. Et ça n'est pas une mince affaire... Car il n'y aura qu'un seul vainqueur par catégorie de rôle : acteurs et actrices bien sûr, mais aussi metteurs en scène, décorateurs, producteurs, scénaristes, cadreurs...

Une simple compétition sous forme de numéros d'acteurs limiterait trop le champ du jeu. Aussi les concepteurs ont- ils opté pour un principe simple aux implications compliquées. Chaque personnage a commis - quelque part, cherchez bien - un acte répréhensible dans sa chienne de vie. Et quelqu'un d'autre est au courant, qui détient une preuve. D'où un réseau d'intrigues affolant où Maigret lui- même ne retrouverait pas sa bouffarde.

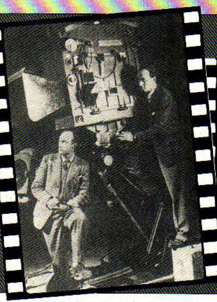
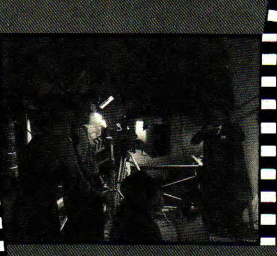


A qui ai-je l'honneur ?

Avant de s'inscrire pour participer aux bouts d'essai, le personnage, en costume de circonstance, cherche naturellement à faire connaissance avec ses partenaires de jeu. Ce qui ne va pas sans risque ! Ainsi, votre serviteur, humble acteur de seconde zone fauché et sur le retour, a mis évidemment le nez sur un infréquentable décorateur armé d'une terrifiante reconnaissance de dette irremboursable. Aïe ! Juste la personne à ne pas rencontrer... Difficile maintenant d'échapper au chantage : *« Si tu ne me paies pas, je te balance ! Et alors, adieu, le petit pub dans l'Irlande de tes ancêtres ! »*. Si j'avais un peu fait attention... La moralité, en effet, n'est pas la vertu la plus partagée ce soir. Et déjà les petits papiers compromettants circulent. Si la terrible (quoique avenante) Emily Woodentop, représentant le MPPDA* arrive à mettre la main dessus, gare ! C'en est fini des chances du malheureux fautif.

Moteurs !

Entre deux dialogues à voie basse, une magouille, et quelques négociations, le casting se fait dans les règles. Sur le plateau, acteurs, actrices, metteurs en scène et opérateurs se succèdent pour le tournage des bouts d'essai (théoriquement, voir plus haut) supposés servir de critères de sélection. Chacun fait de son mieux, se grime, s'habille... et bafouille irrésistiblement quand vient son tour d'annoncer à une charmante princesse que - euh.-, elle a vraiment de beaux yeux, tu sais ! Chaque scène tournée est visionnée par le comité de décision de *la Goldmayer*,


ainsi que par l'inévitable Emily Woodentop. Un accident de bisous est si vite arrivé... Une fois le meilleur joueur sélectionné, le nom de l'heureux élu est affiché, avec une cote en dollars. A chaque réussite, la cote grimpe et le personnage se rapproche du sommet. Qu'il atteindra à moins qu'un scandale opportunément lancé par un concurrent ne le renvoie à ses amitiés mafieuses, ses ballets roses, son penchant pour la bouteille... ou ses activités d'espion nazi !

Du cristal pour y voir plus clair

Pour corser l'ambiance, des personnages non-joueurs, en fait de vrais acteurs, gravitent dans les eaux troubles de la soirée. Flics du FBI, fanatiques du führer, journalistes corrompus, détectives sans scrupules, la faune est vraiment malsaine. De bagarres en coups de théâtre, les joueurs (les vrais) ont de quoi s'amuser... ou frémir selon leur degré d'implication. Pour ceux qui sont un peu perdus, c'est fréquent, le mage Mahal et son assistante Madame Zazou tiennent leur boule de cristal à disposition. Jusqu'au dénouement final, quand sonne l'heure fatale de la décision. Voulez-vous savoir ce qu'il advint ? Ecœurant : l'infâme producteur Darryl Thalberg (ballets roses, ami du célèbre Scarletti, trafiquant de drogue notoire...) réussit à caser son équipe en faisant chanter...Emily Woodentop. La gardienne des bonnes mœurs avait caché soigneusement ses trois cures de désintoxication dans une clinique de Malibu ! Par contre, personne n'a jamais su qui avait caché 5 kg de cocaïne-sucre en poudre dans le piano. Le mystère sera-t-il jamais élucidé ?

* Motion Pictures Producers and Distributors of America, association (historique !) fondée sous la pression des ligues de moralité pour le respect de certaines règles dans la réalisation des films : pas de sang, pas de sexe, un milieu pur, etc.

QUELQUES RECETTES POUR FAIRE MONTER LE SOUFFLE

Un jeu comme *Hollywood Casting* est encore une exception en France : moyens considérables (budget de 70 000 F, 50 à 60 joueurs...), temps de préparation et d'organisation inévaluable (presque un an !). Mais, avec moins d'ambition, on peut tout de même passer un bon moment.

Le mieux est de suivre des règles éprouvées, par exemple celles de *Killer* (traduit de l'anglais par Jeux Descartes, dans les bons magasins). Vous y trouverez tous les éléments nécessaires à l'élaboration d'une *Murder Party* (partie de crime) réussie. C'est la forme la plus simple des grandeur nature : vous recevez un contrat sur quelqu'un, tuez-le (pas vraiment, hein !), tous les moyens sont bons. Si vous vous sentez en verve, rien ne vous empêche de proposer un scénario fait main et plus complexe à vos copains.



Principe n° 1 : ne faites pas trop compliqué. Plus l'intrigue est facile à suivre, moins on risque de contestations, d'imprécisions, et plus on s'amuse ! Exemple banal mais éprouvé : huit convives sont réunis pour une soirée. La lumière s'éteint tout à coup...et se rallume sur un cadavre ! Qui est l'assassin ?

Principe n° 2 : une bonne *Murder Party* réunit environ dix joueurs, plus des personnages non-joueurs, maître de jeu ou protagonistes supplémentaires.

Principe n° 3 : chaque joueurs doit recevoir avant de jouer une fiche simple et précise lui indiquant les caractéristiques de son personnage et le but à atteindre. Sans oublier les liens des joueurs entre eux (complices, amants, etc.). Le maître de jeu doit guider au besoin les joueurs en disposant des indices que les plus dégourdis trouveront toujours. Fouillez toujours les poches des cadavres...

Principe n° 4 : chaque joueur devra incarner son personnage dans les limites de la vraisemblance. Un bon gros timide gentil ne se met pas tout à coup (sauf justification dûment approuvée par le maître de jeu) à casser tout et à balancer tout le monde.

Principe n° 5 : rien ne vous empêche de vous évader vers d'autres contrées, en temps ou en espace. Le jeu peut prendre l'aspect d'une quête moyenâgeuse et fantastique ou d'une enquête dans le monde futuriste du film *Blade Runner*.

Principe n° 6 : le décor et les costumes participent beaucoup au charme d'une partie réussie. Un peu d'ingéniosité pourvoira à vos besoins. Un couvercle de poubelle, un seau (maquillé en heaume), un balai, et vous voilà chevalier du roi Arthur ! Evitez (c'est la règle adoptée par tous les spécialistes) les instruments contondants, tels qu'épées à deux mains ou couteaux à cran d'arrêt. Des batons de bois enrobés d'isolant font de très bonnes rapières ! Pour les fans d'armes à feu, il existe des pistolets à rayons lumineux spectaculaires et sans aucun danger.

Principe n° 7 : n'oubliez jamais que ça n'est qu'un jeu ! Il est certes douloureux de mourir, mais pensez que la bonne ambiance tient à un respect des règles acceptées par tous au départ. On voit rarement un cadavre, même récent, détaler comme un lapin !

Principe n° 8 : il existe un grand nombre de clubs et d'associations spécialisées dans le JDRGN (jeu de rôle grandeur nature). N'hésitez pas à les contacter. Vous en trouverez les coordonnées dans des journaux spécialisés.

DRAGONS, DONJONS ET COMPAGNIE

Posez la question « Jeu de rôle » à votre voisin de palier. Il y a de fortes chances qu'il vous réponde « Donjons & Dragons ». Le jeu inventé il a quinze ans par l'Américain Gary Gygax est toujours le plus connu et le plus pratiqué des JdR. On vous le présente ? Enchanté !

Le jeu de rôle est ainsi nommé parce que vous y jouez... un rôle. Vous-même ou pas du tout : c'est là que réside l'intérêt. Vous avez envie de devenir la pire des ordures ? O.K., vous l'êtes. Ou bien préférez-vous un pieux chevalier, paladin au cœur pur et à l'âme sereine ? Pas de problème. Principe : votre personnage vit sur la table, sous forme de figurine. Mais c'est vous, par votre comportement au sein du jeu, qui l'animez. Et ça n'est pas si facile...

Changez de peau

Chaque joueur-aventurier choisit d'abord la race et le sexe de l'être qui va naître. Il sera humain, elfe, nain ou bien encore demi-orc, etc. Le joueur choisit ensuite une profession à son personnage : magicien, guerrier, clerc, voleur... Prochaine étape, la moralité : l'alignement. De la bonne pâte au poison mortel. En passant par toutes les étapes de l'indifférence. De cette particularité dépendra le comportement du joueur pendant l'aventure.

Les dés sont jetés

Le joueur s'empare alors de trois dés à six faces (3d6, en code). Qu'il jette, violemment, sur la moquette. Chaque jet définit une compétence ou une qualité du personnage tiré : sa force, son charisme, sa dextérité, son intelligence, sa constitution, etc. Evidemment, les meilleurs tirages sont réservés aux qualités utiles pour le personnage choisi : on imagine mal un magicien idiot ou un guerrier intellectuel faible comme un agneau nouveau-né ! Chacune des qualités donne d'autres avantages selon la valeur du tirage. Ainsi un guerrier dispose d'un bonus de dégâts infligés au combat, quand il possède seize points de force. Capital : les points de vie. De là découle la vitalité du personnage. Les PdV sont tirés en fonction de la race choisie. Un magicien, intellectuel peu enclin au sport, tirera moins de dés qu'un orc stupide mais taillé en armoire à glace. Chacun son truc. Chaque résultat est inscrit dans une case, sur une feuille de personnage. Le maître de donjon (l'arbitre-animateur-concepteur de l'aventure) procède à quelques ajustements nécessaires sur les qualités primordiales du personnage tiré, afin de lui donner quelques chances supplémentaires dans sa vie future. Un maître digne de ce nom demandera souvent à un joueur malchanceux de retirer (en douce) quelques dés. A quoi bon envoyer un personnage à l'abattoir ?

Pour quelques Po de plus

Une fois né, le personnage est habillé et équipé, ou bien en fonction d'un tirage de dés ou bien des desiderata du maître de donjon. On détermine au passage la richesse (en pièces d'or ou Po) et l'armement. Un guerrier choisira une arme lourde et meurtrière, un voleur quelque chose de plus discret, un magicien ses sorts, etc.
A ce stade, les personnages sont au début de leur vie, au niveau 1. Ils évolueront ensuite selon leur comportement, l'expérience acquise, les quelques sous glanés laborieusement dans l'antre nauséabond de quelque monstre, les ennemis abattus, etc. Les points d'expérience ou XP permettront de monter de niveau en niveau et d'acquérir de nouvelles compétences et qualités... à condition évidemment de survivre !
La feuille de personnage est remplie ? Le maître a établi ses plans, peuplé ses donjons ? Jeté quelques princesses dans les mains de quelque sorcier noir et triste sire ? Bon vent !



Du papier, quelques dés, une moquette accueillante : c'est l'accouchement d'un personnage.



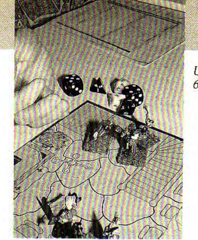
Vue générale : derrière son paravent couvert de tables de jeu, le maître. Devant : les joueurs. Sur la table : des figurines, à boire... et à manger ! Une partie, c'est long et ça creuse !



Pour figurer l'espace, rien ne vaut un bon décor et quelques figurines pour l'animer.

Baston, embrouilles, pièges et autres menus aléas

L'aventure qui va s'engager est régie par des règles bien précises, accommodées au besoin par le maître de jeu. Le temps où les joueurs progressent est décompté, en fonction de la santé du personnage le plus faible. Les rencontres probables (monstres, bandits...) sont définies par avance dans le scénario. A chaque occasion, les joueurs sont amenés à définir un mode d'action, individuel (le joueur passe un petit mot au maître...) ou commun. Des dés, modifiés selon les compétences du personnage, serviront à chaque occasion à déterminer le succès d'une action (déjouer un piège, grimper une falaise, voir dans l'obscurité...). Ainsi les combats sont-ils une suite



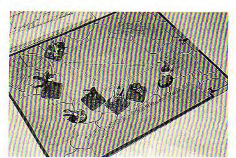
Un combat ? Vite, jetez les dés ! Lesquels : 4, 6, 8, 10, 12 ou 20 faces ???



Les éléments de plan tout prêts se rajoutent au fur et à mesure que les aventuriers les découvrent.



L'œil du maître : ne pas perdre de vue les tables de la loi !



Tiens, un pentacle ! Ce donjon sent très fort le souffre...

Les chiens de garde n'ont pas l'air très aimables



de jets déterminant qui obtient l'initiative, qui réussit à porter un coup, quels sont les dégâts infligés (déduits des PdV adverses...), etc. Compliqué ? Un peu... Mais avec un peu d'expérience, d'aide des copains et du maître de jeu, on s'y retrouve. Un conseil : initiez-vous en groupe.
Le monde de *Donjons & Dragons* vous dira sûrement quelque chose... Au moins, vous n'ignorez pas ce qu'est un dragon. L'extraordinaire est chose fréquente dans le jeu de rôle, c'est ce qui fait sa force. La magie, les sciences occultes sont des données quasi permanentes. Ne vous effrayez pas ! les règles sont précises, trop même aux dires de quelques- uns. Le principal est de ne jamais manquer d'imagination et d'humour. Soyez beau joueur ! Le maître de donjon vous en saura gré, et vous monterez plus vite en grade. Votre perso, péniblement élaboré au cours d'une campagne de jeu, deviendra, s'il survit, un autre vous-même. Un petit tour à bord du Donjon ? C'est parti.

A l'école de la magie...

Georges est un nain-guerrier. Il est laid, fier de sa force, et n'a guère de scrupules. Il manie la hache à ravir, mais n'est pas très finaud. Son compagnon, l'elfe Degolas, est tout à fait différent : beau gosse, grand, mais frêle et pâlichon. Très futé, il donne dans la magie. Tous deux partagent une qualité bien utile : l'« infravision », qui permet de voir dans les ténèbres... Pour l'instant, ils boivent un coup à la taverne, un des points de départs obligés de bien des aventures...
— Ne seriez-vous pas, chers voyageurs, quelques étrangers sans le sou à la recherche de subsides ?
Les deux personnages non-joueurs, animés par le maître, dansent d'un pied sur l'autre.
— Tiens donc, répond Degolas, qui manie finement l'ironie, comment avez-vous deviné ?
— C'est que mon ami et moi-même sommes bien ennuyés... Nous sommes élèves magiciens et notre maître a disparu. Or, vous savez ce que c'est, mon pauv' Monsieur, les études sont chères de nos jours. Et chaque jour de classe perdu nous coûte des sous... Pourriez-vous aller à l'école de magie et chercher notre maître ? Il y aura sûrement de quoi vous enrichir à la clef, car notre maître est bon et généreux... L'école se situe en dehors de la ville, vous trouverez facilement. Pardonnez-nous, nous ne vous accompagnerons pas, car nous avons des partiels à réviser, vous savez ce que c'est... Ah oui ! (*ton badin*), méfiez-vous un peu de l'adjoint du maître. Il a, euh..., mauvaise réputation !

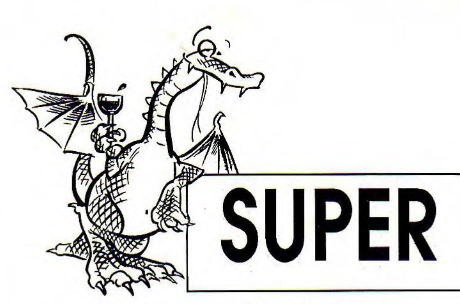
Bienvenue à bord...

Avant de partir en expédition (Degolas est méfiant...), les deux compères vont dépenser quelques pièces chez le commerçant local ; mieux vaut être prévoyant. Degolas achète un œuf pourri (c'est utile pour certains sorts...), Georges quelques torches et une forte corde. On ne sait jamais... Les culs de basse-fosse de donjons sont sombres...et profonds.
Cheminant gaiement, Georges et Degolas croisent quelques futurs partenaires : un demi-orc, armoire normande dans laquelle on aurait oublié un Livarot bien fait, un voleur, couleur de muraille et discrétion obséquieuse, un clerc en robe de bure, l'air faux jeton, et un paladin, superbe armure blanche immaculée et langue de bois grandiloquente et un rien maniérée.
— Ah, mes seigneurs, explique-t-il d'un air gourmand, ne serait-ce point là le petit pont dont on nous a si aimablement entretenu tantôt ?
Problème : le petit pont est de corde et un individu louche en scie ostensiblement les câbles porteurs, à la mauvaise extrémité en criant *« Pour passer, c'est dix pièces d'or par tête ! »*.
— QUOI ?, hurle le demi-orc, qui ne brille pas par l'esprit. Et il se rue à l'assaut.

— Ça commence bien, se dit Degolas, en sortant une flèche de son carquois. Et il jette 1d20 pour savoir si son trait touchera le bandit, là, de l'autre côté du pont (distance : 20 m). 15 pour toucher ? Réussi ! Degolas jette alors 1d6. Le truand rançonneur d'honnêtes gens s'effondre, ayant perdu ses cinq points de vie. Le demi-orc se précipite sur le cadavre.
Quelle honte !, s'écrie le paladin. Et il assène au détrousseur un violent coup du plat de son épée...



Privé de votre micro, vous voici aussi privé de tous ces jeux d'aventures qui vous permettaient de combattre d'horribles monstres, de séduire de merveilleuses princesses, et de fuir la triste réalité quotidienne! Heureusement, Micro-Mag a pensé à vous...



Sur le plan du donjon, chaque salle porte un numéro. Ce numéro correspond à une vignette qui vous décrit la salle et ce qu'on peut y faire. Les vignettes sont réparties au fil des pages de Micro-Mag.

But du jeu

Ressortir du donjon, par la salle 30, avec un diamant gris. Le diamant gris n'existe pas en tant que tel dans le jeu. Il faut le fabriquer à partir de deux éléments et d'un outil... Lesquels? Débrouillez-vous!

Préparation de votre personnage

D'abord, donnez-lui un nom. Puis répartissez 30 points entre ses 4 attributs, qui sont:
- force,
- vitesse,
- ruse,
- magie.

Attention: vous ne pouvez pas donner plus de 10 points à un attribut. (Exemple: force 10 - vitesse 4 - ruse 8 - magie 8).
Ensuite, il vous reste à explorer le donjon. Vous pouvez vous déplacer comme vous voulez en suivant les couloirs mais, dès que vous arrivez dans une salle, vous devez vous reporter à la vignette qui porte son numéro.
La vignette vous décrit la salle, vous indique s'il y a un monstre ou non, et lequel, et s'il y a des objets à ramasser.

Les monstres

S'il y a un monstre, il faut vous en débarrasser pour pouvoir traverser la salle et ramasser un objet.
Vous avez le choix entre 4 attitudes, combattre, utiliser, fuir, et parler.

- Combattre:

Attention: impossible si votre force est tombée à 0!
Choisissez une des armes que vous possédez (au début, vous n'avez rien, vous partez "à mains nues").
Trouvez la lettre (A à J) qui lui correspond dans le tableau 1.
Dans le tableau 2, regardez le résultat du combat à l'intersection de la colonne de cette lettre (l'arme) et de la ligne du nom du monstre.
S'il y a un «-», vous avez vaincu le monstre. Vous pouvez traverser la salle et y prendre un objet.
S'il y a une lettre, le monstre a gagné. La lettre est l'initiale de l'attribut dans lequel vous perdez 1 point. Vous ne pouvez pas ramasser d'objet. Vous devez revenir dans la salle d'où vous arriviez.



Exemple: vous combattez Vindicator avec un couteau (lettre C). A l'intersection de la colonne C et de la ligne du Vindicator, vous trouvez un "F". Vous perdez 1 point de force et revenez en arrière.

- Utiliser:

Attention: impossible si votre magie est tombée à 0!
Même principe que pour le combat, mais vous utilisez un des dix objets magiques. Suivez la même procédure.
Mais le résultat du sort ne se lit pas de la même façon:
«-»: raté. Vous ne perdez aucun point mais revenez dans la salle précédente.
F,M,R, ou V: monstre battu. En plus, vous gagnez 1 point dans l'attribut de la lettre.

- Fuir:

Attention: impossible si votre vitesse est tombée à 0!
Vous tentez de traverser la salle sans vous faire remarquer. Evidemment, vous ne pourrez jamais ramasser d'objet!
Consultez le tableau 2:
«-»: bravo, c'est réussi!
V: raté. Vous perdez 1 point de vitesse et revenez à la salle précédente.

- Parler:

Attention: impossible si votre ruse est tombée à 0!





DONJON



Les objets

Si vous avez combattu, utilisé, ou parlé avec succès, vous pouvez ramasser un seul objet de la salle. Inscrivez-le sur la fiche de votre héros.

Attention: vous ne pouvez pas porter plus de 4 objets à la fois ! Vous pouvez toujours vous débarrasser d'un objet. Rayez-le de votre fiche, et considérez qu'il est revenu, par magie, dans sa salle d'origine, au cas où vous voudriez aller le rechercher par la suite...

Vous tentez de dialoguer avec le monstre pour l'adoucir.
Consultez le tableau 2:
«-»: bravo, vous l'avez attendri. Vous pouvez ramasser un objet et continuer votre chemin.
R: échec... Vous perdez 1 point de ruse et revenez à la salle précédente.

Une dernière précision. Les monstres morts après combat ou utilisation d'un sort magique revivent dès que vous quittez la salle. Si vous repassez dans le coin, vous aurez donc le plaisir de les retrouver...

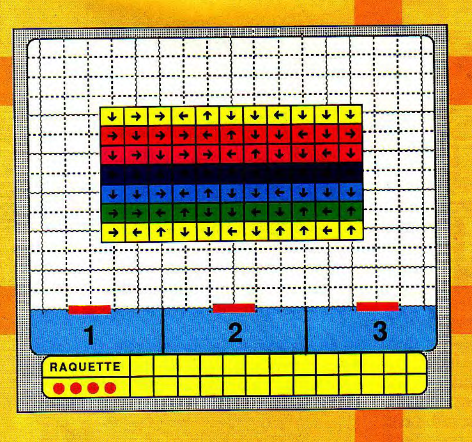
Armes

A: à mains nues
B: bâton
C: couteau
D: masse d'arme
E: épée
F: grande épée
G: pistolet
H: mitraillette
I: bazooka
J: canon laser

Sorts

K: brouillard d'argent
L: feux follets
M: poudre aux yeux
N: invisibilité
O: super-vitesse
P: citrouille explosive
Q: nectar vert
R: nectar bleu
S: nectar rouge
T: tornade

	COMBATTRE										UTILISER										FUIR	PARLER
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T		
Skweek	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	R
O.Fontenay	R	F	M	-	F	R	-	M	R	-	R	F	M	-	F	R	-	M	R	-	V	-
Rambo	F	V	F	R	V	F	R	F	F	R	F	V	F	R	V	F	R	F	F	R	-	-
J.Kaminsky	M	R	-	-	R	M	-	-	M	-	M	R	-	-	R	M	-	-	M	-	V	R
C.Baron	V	-	-	-	-	V	-	-	V	-	V	-	-	-	-	V	-	-	V	-	V	R
Pac-Man	R	-	-	-	-	R	-	-	R	-	R	-	-	-	-	R	-	-	R	-	V	-
J-C. Paullin	F	M	R	V	M	F	V	R	F	V	F	M	R	V	M	F	V	R	F	V	V	R
B. Jolivalt	V	M	R	F	M	V	F	R	V	F	V	M	R	F	M	V	F	R	V	F	V	R
G. Pillot	M	F	M	M	F	M	M	M	M	M	M	F	M	M	F	M	M	M	M	M	V	R
Indiana Jones	R	R	V	-	R	R	-	V	R	-	R	R	V	-	R	R	-	V	R	-	V	R
Captain Blood	-	-	V	-	-	-	-	V	-	-	-	-	V	-	-	-	-	V	-	-	-	R
Vindicator	F	V	F	R	V	F	R	F	F	R	F	V	F	R	V	F	R	F	F	R	-	-
Exterminator	F	-	-	-	-	F	-	-	F	-	F	-	-	-	-	F	-	-	F	-	-	-
Mario Brothers	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	V	R
Vigilante	V	F	-	R	F	V	R	-	V	R	V	F	-	R	F	V	R	-	V	R	V	-
Bombjack	-	-	-	R	-	-	R	-	-	R	-	-	-	R	-	-	R	-	-	R	-	R
Batman	R	-	-	V	-	R	V	-	R	V	R	-	-	V	-	R	V	-	R	V	V	-
Le Baveux	-	R	-	M	R	-	M	-	-	M	-	R	-	M	R	-	M	-	-	M	-	-
Le Dragon	M	M	F	M	M	M	M	F	M	M	M	M	F	M	M	M	M	F	M	M	-	R
L'Hydre	M	V	V	R	V	M	R	V	M	R	M	V	V	R	V	M	R	V	M	R	-	-



Les adieux ont été déchirants. Vous avez abandonné en sanglotant votre disquette d'*Arkanoïd* ou de *Krypton Egg*. Pas de mur à casser pendant les vacances? Un drame! Mais soudain, votre horizon s'éclaircit...

Jouer au casse-briques sur un micro? C'est complètement dépassé. *Out*, même! Le dernier cri, c'est le papier et le crayon. En plus, avec un bon taille-crayon et une gomme performante, vous ne risquez pas le bug.

Figure 1

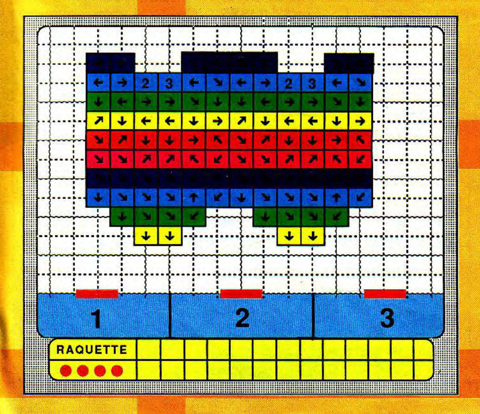
Voici les cinq tableaux impitoyables de l'hyper brique-août de Micro-Mag. Commencez au tableau 1, et suivez scrupuleusement ces quelques règles :

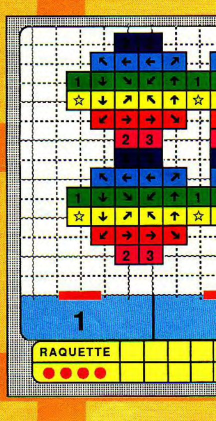
1/ Mise en jeu : choisissez le secteur de départ de votre raquette, 1, 2, ou 3. Rayez une des balles représentées sous «raquette».

2/ Dans ce secteur, choisissez la trajectoire initiale de la balle, verticale ou diagonale.

- Aussitôt, choisissez la future position de votre raquette (un des trois secteurs) et inscrivez-en le numéro dans une des cases raquette.
- Suivez cette trajectoire et, dès qu'une brique est touchée, rayez-la.
- Attention : les briques fléchées donnent la nouvelle trajectoire de la balle dès l'impact. Suivez la flèche...
- Quand la balle revient vers le bas, deux solutions : si votre raquette n'est pas dans son secteur de sortie, vous avez perdu une balle. Reprenez en 1.







Si votre raquette est dans le secteur de sortie, vous touchez la balle, continuez en 2.
Attention : quand la balle sort à la jonction de deux secteurs, les deux secteurs sont bons.
- Vous pouvez passer au tableau suivant quand vous avez descendu toutes les briques (sauf les briques spéciales). S'il vous reste des balles, vous les gardez en supplément des quatre nouvelles qui vous sont attribuées.

Briques spéciales

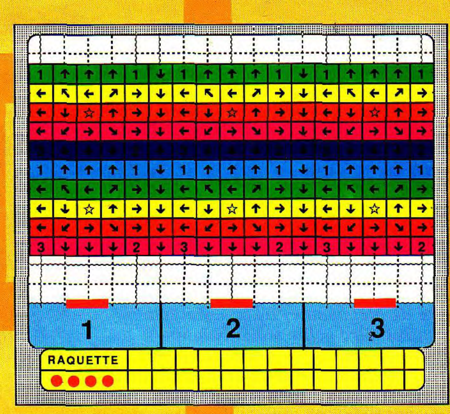
- Si votre balle touche une brique étoilée, la balle est perdue. Vous repartez à la mise-en-jeu d'une nouvelle balle.
- Si votre balle touche une brique numérotée, votre prochain secteur de raquette est OBLIGATOIREMENT le numéro de cette brique. Notez-le aussitôt.

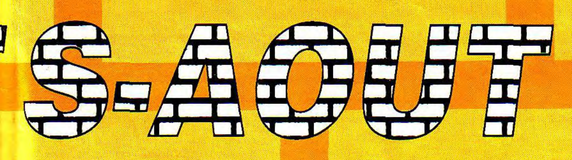
Figure 2

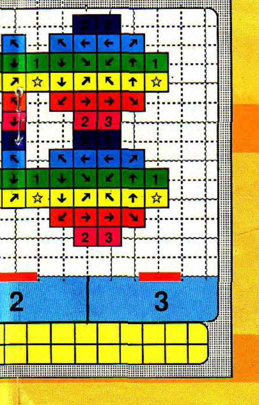
Explication des figures

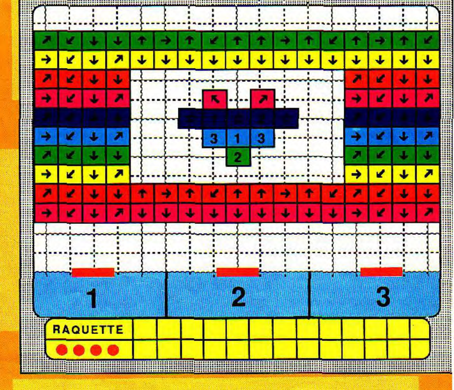
- *Figure 1* : selon la trajectoire d'arrivée de la balle dans le secteur où se trouve votre raquette, vous avez toujours le choix entre les trajectoires de rebond A ou B.
- *Figure 2* : cette figure vous donne les rebonds possibles sur les bords de l'écran.
- *Figure 3* : quand votre balle arrive au coin de deux briques, vous devez toujours détruire celle qui est dans le prolongement de la trajectoire. Dans l'exemple, obligatoirement la brique A.

Figure 3









TOUCHE PAS AUX BUDGETS !

Cité de Megarome, futur indéterminé. Le directoire veille sur la mégapole qui s'est incroyablement gonflée au fil des années. Face au danger latent que représente une telle population, les loisirs ont pris une importance énorme ; aussi le directoire surveille-t-il de très près tous les jeux qui circulent, en guettant les éléments subversifs...

Georges Fabert, éminent juge au directoire et spécialiste des grands délits ludiques, fit la moue en observant le rapport qu'il tenait entre les mains. L'affaire Code Masters, il ne désirait plus en entendre parler, un point c'est tout ! Cela faisait plus de deux années que le dossier avait été ouvert, et depuis il ne cessait de prendre de l'ampleur sans qu'on ne pût rien en tirer. D'un geste violent il percuta le bouton poussoir de son visiophone.

- Peter ! Venez me rejoindre immédiatement, hurla-t-il. Peter Norton, assistant du vieux juge depuis son arrivée en Europe, releva la tête avec tout le flegme qui le caractérisait. Il posa délicatement le stylo sur son support et se leva. Sans un mot il traversa la salle des secrétaires et pénétra dans le bureau de son supérieur. La petite pièce se trouvait au 44e étage de la tour du directoire et offrait une vue resplendissante de Megarome. Par temps clair on discernait même la limite nord du double dôme de la cité. Peter imaginait à chaque fois les douces pâtures interdites qui se trouvaient quelque part derriè recette frontière bâtie par les hommes pour survivre.

- Peter, vous savez sans doute pourquoi je vous ai convoqué ? grogna ironiquement George Fabert.

- Je suppose. . .

- En effet, cela ne m'étonne guère que vous supposiez... Il me semble qu'en ce moment votre esprit suppose beaucoup de chose ! Jetez plutôt un oeil sur ce document, dit le juge en tendant le rapport à son assistant. Peter survola le papier jaune pour n'en tirer que les éléments essentiels. *Rapport* 12358-X23...Objet : Plainte déposée contre la société Code Masters et ses fameux budgets pour concurrence déloyale, plagiats... produits impropres à la consommation... Subversion éventuelle d'un nombre indéterminé de mineurs !.

Une mystérieuse enquête

- Alors Peter ! Je croyais avoir compris, je dis bien croyais, que vous aviez définitivement réglé l'affaire Budget de Code Masters le mois dernier ?

- Et bien, pour en revenir au rapport 12358-X22, il est vrai que tout était bien en ordre à l'issue de l'enquête. Il avait été prouvé à l'aide d'un article tiré d'un magazine de l'année 1989 (*Micro-Mag n°2*) que la dite société ne pratiquait pas une politique de concurrence déloyale et en aucune façon ne pouvait être accusée de plagiat binaire...

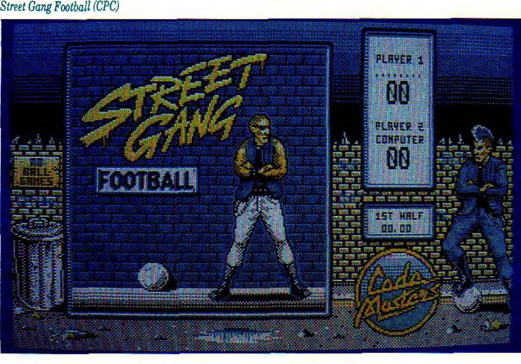
- Alors, reprit le vieil homme énervé, que signifie cette nouvelle plainte ?

- Georges, Peter savait qu'en appelant son chef par son prénom ses propos n'auraient que plus de poids, vous savez aussi bien que moi que cette plainte comme vous l'appelez n'est, comme les précédentes, qu'une action de dissuasion afin d'interdire à Code Masters de continuer à distribuer ces logiciels à des prix aussi bas. Le juge acquiesca d'un signe de tête prononcé avant de reprendre en main le rapport. Pourtant, continua Norton, ce qui est étonnant dans ce présent papier est la nouvelle accusation portée à l'égard de leurs produits. Fabert chaussa alors ses lunettes et relut avec attention cette dernière.

- Des produits impropres à la consommation ? interrogea-t'il.

- Oui, reprit le jeune assistant, le plaignant entend certainement par là démontrer que ces jeux ne répondent pas aux trois normes du directoire (premièrement, le logiciel se montrera divertissant. Deuxièmement, une notice claire et dans la langue du pays devra être fournie avec le produit. Troisièmement, les qualités dudit programme devront être en rapport avec son prix afin de rester dans les normes établies par le conseil directorial pour la charte qualité/prix).

Street Gang Football (CPC)







The Hit Squad (CPC)

Les trois lois du directoire.

Les deux hommes se regardèrent un long moment avant de reprendre la conversation. Ils venaient de se rendre compte que *ni l'un ni l'autre n'avait* eu l'occasion de voir un budget fonctionner depuis plus d'un an et demi.
- Peter, le juge prit une voix grave, je pense que cette fois il va falloir que nous allions sur le terrain. J'espère seulement que *mes vieilles jambes* de bureaucrate ne me feront pas défaut. Peter esquissa un large sourire. De toute façon, il me tarde d'en finir avec cette enquête ! Le juge Fabert se recoiffa d'un revers de main et appela sa secrétaire au visiophone. La jolie brune venait de se dessiner sur le petit écran.
- Vous désirez, M. Fabert ?
- Pourriez-vous annuler mes rendez-vous pour la journée et prévenir le garage de préparer un véhicule pour Mr Norton et moi-même ? Sans attendre la réponse de la jolie brune, Fabert coupa la transmission et remit ses lunettes dans sa poche.
- *Georges, avez-vous une idée* de l'endroit par lequel nous allons commencer notre enquête ?
- Non, mais j'ai toujours apprécié l'improvisation. Bon, et bien si vous êtes prêt... ? Peter, au moment de quitter la salle ramassa divers dossiers qu'il mit dans une grande malette noire. Que voulez-vous faire de toute cette paperasse Peter ?
- Je suppose, reprit Norton amusé, que ces dossiers sur les plaintes de tapages diurnes, nocturnes et rassemblements suspects nous seront de la plus grande utilité.

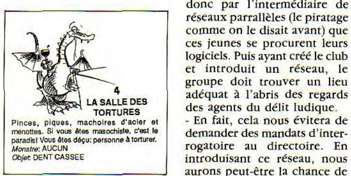
Rassemblement dans la ville

La libellule volait à grande vitesse dans les rues de Megarome. Le juge n'avait rien perdu de son extraordinaire agilité au volant de ces véhicules depuis l'accident qui l'avait obligé à abandonner les courses de Canyons. Peter de son côté introduisait des disquettes de rapports condensés dans le lecteur de l'ordinateur de bord. Il analysait toutes les données concernant les événements relatifs aux budgets.
- Alors petit, tu le trouves cet endroit ? La libellule venait subitement de ralentir en s'approchant d'une grande



26
LE POSTE DE GARDE
Vous avez oublié vos papiers d'identité à la maison. Dommage, car un garde vous les réclame et vous barre le passage... Baston en perspective!
Monstre: VIGILANTE
Objets: NECTAR JAUNE / FEUX FOLLETS

artère de la cité. Sur les murs des immeubles, de grands panneaux publicitaires lumineux étincelaient et projetaient des images du monde extérieur pour donner un peu de gaieté à toute cette grisaille.
- Georges, sommes-nous loin du quartier Amstrados ? demanda soudainement Peter.
- Non, en utilisant le tunnel rouge, nous pouvons y être en moins de dix minutes. Pourquoi ?
- Simplement une hypothèse ! En scrutant les diverses plaintes, l'ordinateur vient de trouver plusieurs endroits où elles sont plus nombreuses qu'ailleurs. Ce n'est peut-être pas grand-chose mais c'est tout ce que nous avons pour le moment ! Le leste véhicule obliqua alors vers l'ouest pour s'engager dans la bouche béante qui se trouvait à quelques centaines de mètres de là. Six minutes et trente secondes plus tard, la libellule jaillissait du tunnel à l'est du quartier Amstrados où les rues ressemblent plutôt à de petites ruelles nauséabondes à côté des grandes avenues entourant le directoire.
- Et maintenant ? demanda le juge.
- Dirige-toi vers l'angle de la 464 et de la 6128. Essaye de ne pas faire trop de vacarme avec les réacteurs, on ne sait jamais. Rapidement, l'intersection arriva et Fabert stabilisa la libellule. Les deux hommes sortirent du véhicule et avancèrent d'un pas nonchalant tentant de passer le plus inaperçus possible. Arrivés au carrefour, ils remarquèrent un établissement scolaire le long de la 464. Ils s'assirent sur un banc public et attendirent. Le juge regarda sa montre d'un geste nerveux, elle indiquait onze heures cinquante-cinq. Peu après, une sirène sourde retentit dans l'enceinte de l'école suivie de peu par des cris d'enfants et de jeunes adolescents. Chacun s'empressait de regagner son chez-lui. Pourtant, une surprise attendait les deux agents du directoire. Deux retardataires venaient de quitter la bâtisse et se dirigeaient dans leur direction. Le plus grand s'adressait à son camarade.
- Tu viens après manger faire un Game's dans la cave de Francis ?
- Je ne sais pas ! Mes parents n'aiment pas me voir quitter la maison avant treize heures. Les deux garçons continuèrent leur conversation en s'éloignant. Peter donna un coup de pied au vieux juge en lui demandant de rejoindre la libellule, lui allait tenter de suivre le plus grand des garçons.



Un game's chez Francis

Le garçon venait de sortir de l'appartement et remontait maintenant la 664. Deux minutes plus tard, il rejoignit un groupe de trois autres jeunes. Peter qui avait retrouvé Georges dans le véhicule n'avait pas perdu de temps et expliquait à son compagnon ce qu'il avait appris sur ces mystérieux Game's. L'utilisation d'ordinateurs de jeux dans le cadre d'une activité familliale étant taxée (fond versé pour la création), certains jeunes n'ayant obtenu l'accord de leurs parents se sont regroupés en clubs pour partager leur passion. Bien entendu, ne bénéficiant de certificat de redevance ludique, ils ne peuvent prétendre à l'achat de jeux. C'est donc par l'intermédiaire de réseaux parrallèles (le piratage comme on le disait avant) que ces jeunes se procurent leurs logiciels. Puis ayant créé le club et introduit un réseau, le groupe doit trouver un lieu adéquat à l'abris des regards des agents du délit ludique.
- En fait, cela nous évitera de demander des mandats d'interrogatoire au directoire. En introduisant ce réseau, nous aurons peut-être la chance de receuillir des témoignages concernant notre enquête, murmura le juge. Les jeunes venait de pénétrer à l'intérieur d'un bâtiment blanc. Cinq minutes plus tard, les deux agents se ruèrent à leur tour dans l'immeuble. Ils descendirent les escaliers menant à la cave et tombèrent sur le réseau. La pièce carrée mesurait cinq mètre de côtés. Sur le mur du fond se dressait un écran géant (150 cm de diagonale) relié à un vieil ordinateur, un Amstrad CPC 464. Les enfants surpris ne bougeaient plus.
- Alors mes petits, lança le juge Fabert, on fait des chosespas jolies-jolies dans cette cave ?
- Georges, interpela Peter, viens voir ici. Le jeune assistant se tenait devant une table recouverte de logiciels et à sa grande surprise plus des trois quarts étaient des versions originales. Pas de grands éditeurs certes, tous des budgets de Code Masters.
- Voilà qui est intéressant ! reprit le juge avec ironie. Lequel d'entre-vous se nomme Francis ? Un grand garçon s'avança d'un air timide. Ainsi c'est toi le maître du club !
- Oui, dit-il d'une voix fluette.

Le maître du club

Après un long interrogatoire, Fabert apprit que si les enfants possédaient tant d'originaux c'était qu'ils savaient que ce qu'ils faisaient était contraire à la loi. Enfin, les produits Code Masters étaient les seuls qu'ils pouvaient racheter au marché noir pour un prix raisonnable. Pendant ce temps, Peter s'était laissé entraîner par les adolescents à utiliser l'ordinateur. Avec gentillesse il finit par convaincre les bambins de lui présenter divers jeux. Tous les sens en action, le jeune assistant observait les réactions des joueurs. C'était pour lui une occasion unique de saisir le comportement naturel d'individus face aux budgets, chose qu'il n'aurait jamais pu obtenir chez un particulier. L'écran mural s'éclaira. Les images s'enchaînaient rapidement montrant une sorte de course en véhicule motorisé nommée *Moto X Simulator*.
- Tu vois, dit un des gamins, avec le joystick tu dois diriger la moto pour franchir les obstacles. En parvenant à la fin du premier tableau, tu accèdes à une deuxième épreuve vue du ciel. Tiens essaye ! Malgré toute sa bonne volonté, Peter n'obtenait que des résultats laborieux et préféra rendre le joystick à l'un des jeunes. Il reconnaissait cependant que le jeu n'était pas dénué d'intérêt, divertissait, utilisait honorablement les capacités de la machine (par rapport aux bandes qu'il avait pu voir) et possédait une notice en français répondant ainsi aux trois normes du directoire.
Les jeunes chargèrent alors un autre logiciel, *The Hit Squad*. L'écran s'illumina à nouveau et présenta un jeu d'arcade en seize couleurs (mode 0 d'après les renseignements des membres du club). Peter trouva le jeu un peu répétitif pourtant l'intérêt porté par les jeunes joueurs tendait à lui faire penser le contraire.
- Attention Bruno, cria une jeune fille du fond de la pièce. Bruno venait de se faire surprendre par un robuste robot. Il décocha en vain une rafale de laser. Trop tard... Zut ! s'écria-t-il. Lorsque George termina son interrogatoire, un troisième jeu tournait sur la machine.

Fin de l'interrogatoire

Pro Skateboard Simulator reprend le principe d'une course en planche à roulettes. Dans un temps limité, le joueur doit ramasser une série de drapeaux en évitant divers obstacles. A cet instant, une deuxième épreuve (vue du ciel) est accessible. Aux dires des enfants, ce logiciel vaut largement *720°* (US Gold). De plus, deux joueurs peuvent se mesurer simultanément. Génial ! Les enfants regrettaient pourtant une chose. Ils auraient tant aimé connaître ce temps où leurs semblables pouvaient galoper à leurs aises dans de grands espaces verts. Chose qui aujourd'hui n'était réservé qu'à une certaine catégorie de pri-

vilégiés et encore on les comptait sur les doigts de la main. Une quatrième cassette fut introduite dans le lecteur de l'ordinateur.
- *Bigfoot*, c'est pas génial mais pour le prix où nous l'avons eu... Francis reprenait un peu de son assurance. Une quête banale où le héros doit délivrer son amie retenait l'attention des plus jeunes. Des décors un peu confus, des commandes peu fiables et une animation trop saccadée formaient cependant un tout peu convaincant. Le jeu suivant provoqua une vague de commentaires en tout genre. Il faut dire que *Street Gang Football* est à l'origine d'un des seuls sports pratiqué par les bambins de Megarome. Ce sport de rue reprend le principe du jeu de football où deux équipes s'affrontent pour marquer des buts dans les cages de l'adversaire. De temps en temps, on conteste et de violentes escarmouches éclatent. Le jeu reste assez réaliste et bénéficie d'une bonne ergonomie. Bref, un excellent investissement.

Conformité absolue

L'écran se ralluma une sixième fois et projetait des images colorées (seize couleurs). Les deux agents frémirent un instant, ce jeu leur rappelait de vieux souvenirs. Les jours de pluie où, installés devant leurs moniteurs vidéo, ils passaient des heures devant un vieux *Pac-Man*. Cette nouvelle version signée Code Masters introduit un concept original. Les pastilles à ramasser sont remplacées par des hamburgers et certains sont mobiles. La réalisation quant à elle se montre plus que satisfaisante. Francis s'approcha de l'ordinateur et chargea un nouveau programme.
- Ceci est une pièce de collection, dit ce dernier. *BMX Simulator* est à l'origine du succès remporté par Code Masters. Son intérêt engendra *BMX Simulator 2* puis *Professional BMX Simulator*. A la base de cet engouement, des graphismes colorés, de bons bruitages, une option de revisualisation de la dernière partie et surtout la possibilité de jouer à quatre sans aucune interface particulière. Au bout de quelques minutes, Francis intervint auprès des membres de son club pour montrer aux deux agents un autre logiciel : *International Rugby Simulator*. Si le principe du jeu se montre explicite pour les jeunes, ils ont un peu de mal à imaginer qu'une aussi grande étendue de verdure puisse être mise à la disposition d'un sport. Qu'importe, ce qui compte avant tout c'est de s'amuser. Le principe du logiciel respecte sommairement les règles du rugby et bénéficie d'une réalisation soignée. Le juge Fabert regarda de nouveau sa montre pour indiquer aux jeunes qu'ils ne voudraient pas leur faire rater le début des cours. Francis à son tour jeta un œil à sa poignet et retorqua qu'il voulait encore leur montrer un dernier logiciel.

Un dernier logiciel

Pour la dernière fois, le grand écran s'illumina.
- Pour moi, continuait Francis, *Arcade Flight* est un véritable hit. Certains diront qu'il ressemble trop à *Flying Sharks* (Firebird) mais personnellement je pense qu'il le surclasse sur de nombreux points. Deux joueurs peuvent combattre côte à côte, les avions peuvent se mouvoir dans les huit directions et en altitude (haut et bas, possibilité d'atterrissage) et les munitions sont en quantité limitée. Le seul point négatif, des graphismes un peu trop pauvres. Le vieux juge fit remarquer une nouvelle fois que l'heure était avancée et Francis coupa le contact de son ordinateur.
- Je regrette, M. le juge de ne pouvoir vous aider d'avantage mais en ce qui nous concerne, sachez que pour notre club les produits Code Masters représentent un point capital. Sans eux, et grâce à leurs petits prix nous ne pourrions pas posséder un seul original et tomberions ainsi dans la mauvaise voie, le piratage à outrance... Peter glissa alors sa main droite sous le pendant de sa veste et en tira une enveloppe qu'il remit à l'adjoint du maître du club.
- Tiens mon garçon, dit Norton d'une voix douce, prends ceci. Et dépêchez-vous de rejoindre vos cours.
- Merci Monsieur, reprit le jeune homme. Avant que les enfants ne quittent les lieux, les deux agents du directoire s'étaient éclipsés à l'extérieur de la bâtisse blanche.

Dans la libellule

Dans l'habitacle de la libellule les commentaires fusaient.
- Peter, je n'arrive pas à saisir comment vous avez réussi à obtenir tant de compréhension de la part du club ?
- Georges, vos méthodes sont en quelque sorte un peu périmées.
- Pardon ??? grogna le vieux juge.
- Eh bien, d'après vous quelle est la chose que ces enfants désiraient le plus ?
- Euh... Fabert hésita... Un certificat de redevance ludique... Le jeune assistant acquiesca, vous voulez dire que cette enveloppe contenait un certificat...
- Parfaitement ! Un certificat de redevance valable dix anset autorisant son possesseur à obtenir un logiciel gratuitpar mois sur simple présentation de ce dernier.
- Mais... comment avez-vous osé ? Le juge était devenu tout rouge.
- Vous savez très bien que ces jeunes n'étaient coupables que d'un délit mineur (possédant plus de 70% de logiciels originaux) entraînant la saisie du matériel. Cet acte n'aurait rien résolu, le club se reformerait rapidement en trouvant une autre cave pour pratiquer les Game's. Le juge écoutait attentivement. En donnant ce certificat, je me suis fait promettre que le groupe abandonnerait le réseau parallèle. Et puis, n'était-ce pas une aubaine pour notre enquête ?
- Vous avez raison, Peter, il me semble bien que mes méthodes aient souffert bien plus que mes jambes de toutes ces années d'inactivité. Le juge enclencha le système de ceintures gravitationnelles et posa ses mains sur le volant.

Première constatation

Les réacteurs de la libellule propulsèrent à nouveau le véhicule aux travers des étroites ruelles du quartier Amstrados. Quelques dix minutes plus tard, l'engin ressurgissait à plusieurs kilomètres de là, à proximité de la majestueuse tour du directoire.
- Georges, pensez-vous que les éléments récoltés sur les budgets soient suffisants ? Peter fixait le juge.
- Non Peter, mais personnellement je n'ai pas l'habitude dem'abstenir de nourriture. Connaissez-vous le Kunitik's ?
- De réputation seulement. Sans en entendre d'avantage, Fabert appuya sur la pédale d'accélération et la libellule traversa le centre ville à une vitesse vertigineuse. Remontant la grande avenue, elle s'engagea soudain dans une large allée bordée de riches boutiques. Rapidement, un grand édifice se dessina au loin. Il avait une forme d'arche stellaire d'un modèle rudimentaire. En son centre était érigée une gigantesque tour démunie de fenêtres. La libellule s'immobilisa à son pied sur un vaste parking. De la grande porte de l'édifice sortait une foule de personnes chargées de paquets cadeaux.
- Ce n'est pas à eux que l'on s'attaquerait, proclama le vieux juge. La société Exxos est bien trop puissante et ses sacrifices journaliers d'animaux artificiels constitue pour la cité l'une de ses plus grandes attractions. Les deux hommes s'engouffrèrent dans l'immeuble. Voici le Kunitik's, déclara Fabert, vous me direz des nou-

11
LA SALLE ROSE
Des murs au plafond, tout a été peint en rose par une drôle de bestiole, entre le Gremlin et le balai O'Cedar (pub gratuite).
Monstre: SKWEEK (vous allez voir, il est gentil).
Objets: BAZOOKA / NECTAR VERT





BMX Simulator (ST) et Professional BMX Simulator (CPC)

velles de ces fameux steacks de Protozorks.

A la recherche d'un autre club

Toute la journée les deux agents du directoire tentèrent d'introduire un autre réseau dans les hauts quartiers d'Ataros et d'Amigalos. Cependant leur recherches n'aboutirent qu'à un homme qui prétendait appartenir au bureau des affaires temporelles, un autre qui recherchait dans les égouts l'entrée du cinquantième niveau de *Dungeon Master* et un autre la maison de René Metge pour lui faire dédicacer sa version de *Turbo Cup 3*.

- Je pense, Peter, que nous allons devoir obtenir des mandats d'interrogatoires si nous voulons obtenir de nouveaux renseignements. Je sais que cette méthode vous répugne à l'idée de pouvoir violer la vie privée d'autrui...Peter tapota calmement sur le clavier divers renseignements et obtînt en retour deux petits formulaires roses.

- La première adresse, déclara le jeune assistant, se trouve dans le quartier d'Ataros au 1040 de la 520. Le quartier Ataros se situait au sud de la cité et était constitué de petits immeubles de granit rose. L'acceuil fut chaleureux malgré la surprise de la famille Dutreuil. A vingt heures, ils quittèrent leurs hôtes. Tout ce qu'ils avaient pu voir comme logiciel de la société Code Masters était une reprise d'un logiciel que leur avait présenté Francis dans les quartier Amstrados, il s'agissait de *BMX Simulator*. Le jeu présenté par le fils Dutreuil avait tout de même réservé bien des surprises aux deux agents.

Tout d'abord les écrans de jeu se révèlaient d'une toute autre beauté. Le rendu du relief était saisissant et contribuait à rendre le jeu réaliste. L'animation avait gagnée en souplesse et les sprites eux semblaient plus gros. Les bruitages de leur côté souffraient d'un manque de punch. Pour ce qui était de l'intérêt du jeu, il devenait par ses multiples qualités très attrayant et lorsqu'une partie s'engageait entre deux membres de la famille, il ne manquait pas de provoquer l'hilarité générale. L'option permettant de revisualiser une ancienne partie était toujours présente et possédait maintenant une fonction de ralentissement de la retransmission.

La seule chose que les deux hommes remarquèrent c'était la diminution du nombre de participants à deux contre quatre dans la version Amstrad.

Peter avant de quitter les Dutreuil n'oublia pas de jeter un oeil sur la notice. Il constata qu'elle répondait parfaitement à la deuxième norme du direc-

Fast Food (CPC)





22
LA SALLE DES MACHINES
Est-ce l'homme invisible, cette forme humaine enveloppée de blanc?
Non: c'est un spécialiste, enroulé dans du papier listing. Vous voyez ses yeux brillants derrière les trous.
Monstre: J.C.PAULIN (dit «Listing Joe»)
Objets: TROMBONNE / DIAMANT BLANC

toire. Enfin, Peter Norton interrogea les divers membres de la famille pour receuillir leurs impressions sur le logiciel. Celles-ci confirmaient que le présent produit de Code Masters remplissait pleinement son rôle, un instrument de divertissement. Bref, le juge Fabert et son assistant ne pouvaient que déclarer que ledit logiciel budget était propre à la consommation.

Dernière investigation

Les deux agents, pour apporter davantage de preuves à leurs conclusions provisoires décidèrent qu'une troisième investigation ne serait pas de trop pour prouver la véracité de leur paroles devant le tribunal ludique. La libellule déchirait maintenant le voile d'obscurité qui tombait peu à peu sur Megarome. La deuxième adresse fournie par l'ordinateur de bord se situait dans les quartiers Amigalos, à l'extrême sud-ouest de la ville. Ce quartier marquait le début de la périphérie entre la haute ville et les pâtures interdites.

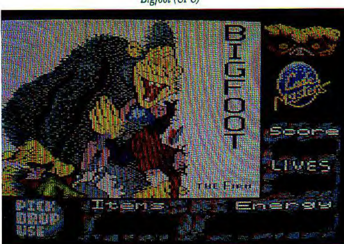
Les riverains ne semblaient pas souffrir des conséquences de la surpopulation. Leurs demeures étaient assez vastes et toutes la journée ils pouvaient bénéficier de la vision du monde extérieur. Les deux agents trouvèrent rapidement la maison des Typase, à l'angle de la 500 et de la 2000. Cette famille restait quelque peu sur ses gardes envers ses visiteurs indésirables à une heure assez tardive. Pourtant en présence du petit formulaire rose, ils ne purent qu'obtempérer. Les deux agents du directoire furent conduit dans une sombre pièce ou se trouvait un superbe Amiga 500 relié à un gigantesque écran (220 cm de diagonale) stéréo qui illumina soudainement les murs tapissés de blanc. Le fils Typase, Marcel, tendit la boîte du jeu à Peter.

- Il s'agit bien de *Advanced Ski Simulator*, demanda-t'il au jeune garçon qui s'empressa de répondre par l'affirmative. Une superbe musique synthétique ponctuait maintenant les con-



Moto X Simulator (CPC)

Bigfoot (CPC)



versations alors que le programmme invitait le joueur à inscrire son nom à l'aide du clavier.

Un petit budget : un grand hit

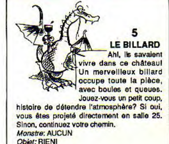
Marcel précisa que deux joueurs pouvaient se mesurer l'un à l'autre mais que lui préférait le jeu contre l'ordinateur. Au début de la partie l'écran représente une vue en trois dimensions du terrain (style de paysages en vision fractale). Sur la piste de ski, se trouvent des drapeaux qui constituent des points de passage obligatoires. Puis, pour meubler les abords, sont représentés une foule de décors et obstacles en tout genre (sapins, maisons, tremplins, etc). Le signal du départ est donné et les deux skieurs se lancent dans un brouhaha émis par un public en délire réalisé à l'aide de sons numérisés. Le but du jeu est d'atteindre le bas de la piste en un temps limité pour accéder au niveau suivant.

L'originalité de l'épreuve réside dans le mode de vision des concurrents. Alors que certains logiciels se contentent d'une vue aérienne, *Advanced Ski Simulator* offre une totale liberté de mouvements au joueur et cela dans les trois dimensions (à droite, à gauche, vers le sommet de la piste et vers le bas). La course devient alors stratégique pour utiliser les bons passages. Pas question de remporter la manche si vous n'utilisez pas les fortes pentes qui jonchent la piste. Côté réalisation il n'y a rien à redire. Les graphismes très colorés donnent un superbe cachet. L'animation des sprites et le scrolling du terrain sont remarquables. Les effets sonores sont soignés. En fait, ce soft vaut largement bon nombre de produits qui se vendent actuellement pour des sommes deux à trois fois supérieures ! Que demander de mieux ? Les deux hommes n'insistèrent pas davantage auprès des Typase et s'en retournèrent à la libellule en s'excusant encore pour le dérangement causé.

Plus de mystère

Lors du trajet de retour au directoire, Peter archivait ses notes sur disquette. Demain, les résultats de l'enquête allaient être livrés au tribunal ludique et les deux hommes n'en étaient pas mécontents. La semaine suivante, le résultat du tribunal proclamait la société Code Masters hors de cause de toutes les accusations portées contre elle. Le lourd dossier concernant l'affaire des budgets venait de se refermer. Dans le bureau du juge Fabert, un homme admirait les pâtures interdites qui apparaissaient au travers du double dôme de la cité...

Christian Roux



5

LE BILLARD

Ah!, ils savaient vivre dans ce château! Un merveilleux billard occupe toute la pièce, avec boules et queues. Jouez-vous un petit coup, histoire de détendre l'atmosphère? Si oui, vous êtes projeté directement en salle 25. Sinon, continuez votre chemin.

Monstre: AUCUN

Objet: RIEN!



Vous êtes un programmeur indépendant. Vous entendez bien vous faire un nom parmi les grands créateurs de logiciels! Mais il faut satisfaire les exigences des éditeurs, programmer sur le micro à la mode, savoir profiter de l'explosion du marché... et aussi griller sur le fil les programmeurs concurrents! Dans ces conditions impitoyables, parviendrez-vous à truster les premières places du hit-parade?

But du jeu

La partie se termine dès que 20 logiciels (à 2, 3, ou 4 joueurs) ou 30 logiciels (à 5 ou 6 joueurs) ont été édités. On établit alors le hit-parade, en classant les logiciels selon leurs ventes (en cas d'égalité entre deux logiciels, tirage au sort). Celui qui s'est le mieux vendu est premier, et ainsi de suite. On attribue des points aux joueurs qui ont créé les 20 premiers logiciels du hit-parade: 20 points au premier, 19 points au second, 18 points au troisième, 17 au quatrième, etc., jusqu'au vingtième.

Le joueur qui a le plus de points a gagné. En cas d'égalité entre deux joueurs, celui qui a le logiciel le mieux classé l'emporte.

Matériel

Papier, crayon noir, gomme, pions (n'importe quoi), dé, et un jeu de 32 cartes banal.

Installation

Photocopiez ou recopiez la fiche de programmes, de telle sorte que chaque joueur en ait une. Battez le jeu de cartes. Placez ensuite des cartes, face cachée, sans les regarder:
- une dans l'emplacement «cartes Marché»,
- une dans l'emplacement «cartes Micro»,
- le long de la plaque, une devant chaque nom d'éditeur.

Gardez les autres cartes à part, elles serviront plus tard.
Chaque joueur place ensuite son pion dans la case «Au boulot!» qu'il désire.

Tour

A son tour, le joueur lance un dé, puis déplace son pion, dans le sens qu'il veut. Il effectue alors ce que lui autorise la case où il est arrivé, à moins qu'il y ait déjà un joueur dans cette case, auquel cas son tour est fini... Puis c'est au suivant.

Les cases

- Au boulot !

Vous pouvez lancer la création d'un nouveau programme, si toutefois vous n'en avez pas déjà quatre en cours, non édités. Inscrivez aussitôt dans une fiche vide son nom (laissez libre cours à votre imagination), son micro (Amstrad, Atari, Amiga, PC), et son genre (arcade, aventure, simulateur, utilitaire). Un seul genre et un seul micro par programme !

- Programmation

Elles contiennent toujours deux symboles qui représenteux deux qualités d'un programme (voir figure 1). Vous pouvez augmenter de 1 chacune de ces deux qualités, ou de 2 une seule de ces qualités, pour un de vos programmes en cours. Pour marquer une augmentation, cochez une case à partir de la gauche dans la qualité choisie (deux cases pour deux augmentations, bien sûr!).
Exemple: vous arrivez sur une case «graphisme/musique». Vous choisissez un de vos programmes. Vous pouvez, à votre guise, augmenter son graphisme de 1 et sa musique de 1, ou son graphisme de 2, ou sa musique de 2. Note: le maximum de 5 cases cochées par qualité ne peut pas être dépassé.

- Bug

Hélas! Diminuez de 2 les qualités d'un de vos programme. Vous pouvez enlever 1 à deux qualités, ou 2 à une qualité, à votre goût...

- Marché

Vous pouvez regarder la carte «Marché». Ne la montrez pas aux autres ! Consultez le tableau 2 pour comprendre sa signification.

- Micro

Vous pouvez regarder la carte «Micro». Ne la montrez pas aux autres! Consultez le tableau 2 pour comprendre sa signification.

- Editeurs

Si vous avez un ou des programmes en cours, vous pouvez (mais vous n'y êtes pas obligé car vous pouvez aussi ne rien faire) en proposer un, et un seul, à cet éditeur.
Annoncez le programme que vous proposez. Puis regardez secrètement la carte «Editeur» (le long de la plaque) correspondante. Reportez-vous au tableau 2: la couleur de la carte vous indique quel genre de programme veut l'éditeur.

POLY

Si votre programme n'est pas de ce genre, reposez la carte sans rien dire, mettez-vous à pleurer, et passez le dé au joueur suivant. Echec!

Si votre programme est de ce genre, montrez la carte aux autres joueurs pour les convaincre: car l'éditeur achète votre programme! Champagne!

Suivez alors cette procédure:

A. Calculez la valeur de votre programme en additionnant ses qualités (le barème est sous les cases des fiches). Exemple:

- une case en graphisme, **-2,**
- quatre cases en musique, **+2,**
- deux cases en originalité, **-1,**
- cinq cases en programmation, **+4.**

Valeur: **+3 (2+4-2-1).**

Attention: si la valeur est négative ou égale à 0, on dit qu'elle vaut 1. Parce qu'on est gentil.

B. Retournez la carte «Micro». Consultez le tableau 2 pour connaître le micro à la mode. Si votre programme tourne sur ce micro, multipliez sa valeur par **3.** Sinon, par **2.**

Suite de l'exemple: votre programme de valeur 3 tournait sur PC. Chouette, la carte «Micro» est du pique! Le micro à la mode, c'est le PC. Nouvelle valeur : **3 x 3 = 9 .**

C. Retournez la carte «Marché». Consultez le tableau 2 pour connaître la force du marché. Si le marché est :

- très fort , multipliez la nouvelle valeur par 3,
- fort, par 2,
- faible, par 1...
- très faible, divisez la nouvelle valeur par 2!

Suite de l'exemple : la carte "Marché" est du cœur. Vous multipliez donc la nouvelle valeur par **2: 9 x 2 = 18.**

D. Félicitations! Vous avez vendu, avec l'aide de votre éditeur, 18 000 exemplaires de ce programme génial!

Tableau 2

	GENRE	MICRO	MARCHE
Pique	Arcade	PC	Très Fort (x3)
Cœur	Aventure	Amstrad	Fort (x2)
Carreau	Simulateur	Amiga	Faible (x1)
Trèfle	Utilitaire	Atari	Très faible (1/2)

NOM :
MACHINE :
GENRE :

Graphisme					
Musique					
Originalité					
Programmation					
	-2	-1	1	2	4

NOM :
MACHINE :
GENRE :

Graphisme					
Musique					
Originalité					
Programmation					
	-2	-1	1	2	4

NOM :
MACHINE :
GENRE :

Graphisme					
Musique					
Originalité					
Programmation					
	-2	-1	1	2	4

NOM :
MACHINE :
GENRE :

Graphisme					
Musique					
Originalité					
Programmation					
	-2	-1	1	2	4

Tableau 1

E. Notez-le (titre, votre nom, vente) sur une feuille. Histoire qu'on n'oublie pas ce logiciel dans le hit-parade... Puis effacez sa fiche. En les prenant dans la pioche, et toujours face cachée sans les regarder, remettez une nouvelle carte «Marché», une nouvelle carte «Micro», et une nouvelle carte pour l'éditeur qui vous a édité.

- Fantôme Soft



C'est un éditeur, mais un peu louche. Son siège est installé dans un paradis fiscal (une lointaine république bananière), il a un bureau miteux à Paris, et il porte des lunettes noires et un Borsalino. Il a un avantage: il accepte systématiquement votre programme, si vous lui proposez. Il a un inconvénient:

A. Vous calculez la valeur de votre programme.

B. Vous lancez un dé:

- **4,5, ou 6:** l'homme au Borsalino vous a volé l'œuvre de votre vie. Pas de ventes, rien. Effacez sa fiche et arrachez-vous les cheveux.
- **1,2, ou 3 :** multipliez la valeur de votre programme par **3.** On ne tient compte, ni du Marché, ni du Micro à la mode. Les cartes ne sont donc pas regardés et ne changent pas.

(Exemple: programme de valeur **2.** Dé: **2.** Ventes: **2 x 3 = 6.** Soit 6000 exemplaires. Pas si mal?).

Jean-Michel Maman



FERIEZ-VOUS UN BON TESTEUR ?

N'avez-vous jamais rêvé de devenir journaliste micro ? Votre grande ambition est-elle un jour de voir un de vos articles paraître dans Micro-Mag ? Hum... En êtes-vous vraiment capable ? Ce test va vous le révéler !

Un bon journaliste micro doit être sûr de son jugement ; aussi, dans un premier temps, il vous faudra noter les jeux de Code Master présentés dans les pages précédentes, avant de comparer votre jugement à celui de notre testeur professionnel.
Ensuite, il va falloir prouver votre culture en retrouvant toutes les erreurs que l'infame Bug Damné a glissé dans ses news. Attention, certaines erreurs valent plus que d'autres, et certaines news contiennent plusieurs erreurs ! Heureusement que, bon prince, Bug Damné vous indique la quantité !

1ère partie
Les notes

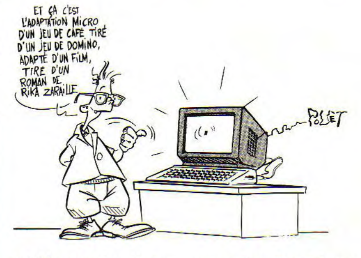
Notez les onze logiciels suivants sur 20 en tenant compte des appréciations de nos journalistes.

- *Moto X Simulator* (CPC) : .... /20
- *The Hit Squad* (CPC) : .... /20
- *Pro Skateboard Simulator* (CPC) : .... /20
- *Bigfoot* (CPC) : .... /20
- *Street Gang Football* (CPC) : .... /20
- *BMX Simulator* (CPC) : .... /20
- *Black Bird and Ortolan* (CPC) : .... /20
- *Internationnal Rugby Simulator* (CPC) : .... /20
- *Arcade Flight* (CPC) : .... /20
- *BMW Simulator* (ST) : .... /20
- *Advanced Ski Simulator* (Amiga) : .... /20

2e partie
Les bugs...

Lisez bien toutes les news suivantes et relevez les erreurs, omissions ou invraissemblance qui s'y sont glissées !

• Schwarzy is back on the screen !
Arnold Schwarznegger est le nouveau héros du jeu *Running Man*, d'après un remake du film d'Yves Boisset. Décidément, après *Operation Wolf* et avant la sortie bientôt de l'adaptation du film *Double Détente*, Monsieur Univers est une source d'inspiration inépuisable pour les développeurs, certes pas de muscle, mais d'informatique (1 faute).



• Elite : la suite !
Nous vous apprenons avec grand plaisir la sortie prochaine d'*Elite II*, la suite du I, où vous retrouverez pour votre plus immense joie vos célèbres ennemis, les Zargoïds (1 faute).

• Zak Zak Zak
Courrier angoissé d'un lecteur coincé dans *Zak Mac Kracken* : « J'ai bien trouvé le cristal bleu dans la grotte à l'écureuil, mais je ne trouve pas sa copine Winnie ! » Saurez-vous le tirer d'affaire (1 faute) ?

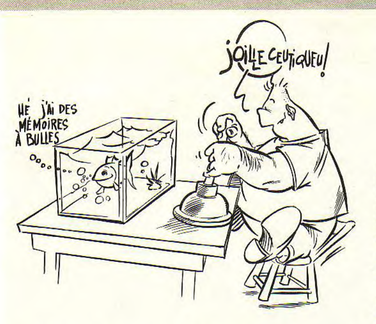
• Entrez dans la légende du cinéma
Le cinéma a toujours été une source de pillage pour les éditeurs de jeux en manque d'imagination : après *Willow* de Georges Lucas, après *Gold Rush (la Ruée vers l'Or)* de Charlie Chaplin, après *Robocop, Platoon, Ghostbusters, Butcher Hill*, etc., c'est au tour de *Legend* (Ridley Scott) d'être adapté à l'écran micro (3 fautes).

• Un petit rôle ?
Hillsfar vous permettra de rejouer les personnages que vous avez créés pour *Pool of Radiance*, l'adaptation micro officielle de *Runequest* (1 faute).

• Vroom
Chez Titus, on aime les Ferrari (*Crazy Cars II*). Chez Loriciel, on aime les Porsche (*Turbo Cup*, le soft conçu avec l'aide de Jacky Hickx). Pour ne pas rester sur le bord de la route, *Tomahawk* se lance à son tour avec une Range Rover à l'assaut du Paris-Dakar : c'est *African Raiders* (2 fautes).

• Rocket Ranger
Nous sommes enfin en mesure de vous révéler que c'est Gene Tierney qui a servi de modèle au personnage de Jane Leermeister, la compagne du Rocket Ranger. L'affreux SS Barnsdorff réussira-t-il à la faire parler (2 fautes) ?

• Wargame
Confidence de Bug Damné, joueur forcené d'UMS : Savez-vous comment battre Alexandre à la bataille d'Issos ? Il suffit de lui envoyer les chars sur la droite et les éléphants sur la gauche !. Vous remporterez là un succès encore plus beau que





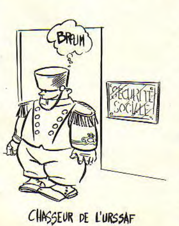
celui de Lee à Gettysburg (2 fautes) !

• Vol autour de la Tour Eiffel
Eh oui ! Elle a cent ans ! Les Scenery Discs consacrés à l'Europe pour *Flight Simulator 3.0* vous permettront d'en faire le tour, aux commandes de votre Spitfire favori (1 faute).

• Des sous ! Des sous !
Maxi-Bourse, l'adaptation micro du jeu de Paul-Loup Sulitzer, vous permettra de soudoyer un informateur. A vous les secrets de la finance (1 faute) !

• Echec et Mat
Pour la rentrée, nous vous proposons un grand match entre les meilleurs programmes d'échecs. *Psion, Xerion, Sargon, Chess Worker* et *Battle Chess* ont rendez-vous sur 68 cases. Ça va saigner (3 fautes) !

• Le mur du son en sourdine
F-19 vous met aux commandes du célèbre chasseur furtif en service dans l'USAF. De la Libye au Liban en passant par le Cap Nord et le Vietnam, une immense variété de missions vous attend. Saurez-vous échapper aux radars pour larguer votre bombe atomique (4 fautes) ?



• Kennedy y était...
Le Président J.F Kennedy commandait la vedette PT-109, la plus célèbre des vedettes américaines de la Deuxième Guerre mondiale. On en a fait un jeu : pourriez-vous faire mieux que Kennedy, le héros de la Méditerrannée (1 faute) ?

• Pauvre pêché !
Fish ! est le premier logiciel de simulation de pêche au gros. Aux commandes de votre bateau, vous serez la terreur des espadons ! A condition de savoir amorcer... (1 faute)

• La Guerre de l'Anneau
Amis de Tolkien, réjouissez-vous ! Grâce à *War in the Middle Earth,* vous allez enfin pouvoir revivre les aventures passionnantes des hobbits et des elfes en guerre contre Sauron de Mordor... Bilbo saura-t-il échapper aux féroces Nazgüls et rejeter l'Anneau au néant (1 faute) ?

• Bienvenue au Club
Zani Golf vous propose un bien joli parcours. 18 trous, c'est classique. Mais 3D, ça l'est moins ! Birdie, Eagle, Put : tous les secrets du green sur deux disquettes (1 faute).

• Homère Thermidor
Grâce à *Explora II,* élu As d'or du meilleur jeu informatique à Cannes, vous deviendrez tour à tour Ulysse, Roland, mais aussi d'Artagnan et André Chénier, le poète révolutionnaire. Normal, c'est le bicentenaire (1 faute).

• Le repaire du Dragon
Dragon's Lair est un des plus beaux exemples de jeu de rôle sur ordinateur. A vous les frayeurs, quand vous guiderez Dirk, votre personnage, à travers les sous-sols mal fréquentés du donjon de Singe, le sorcier démoniaque (2 fautes) !

• L'eusses-tu cru ?
I Ludicrus est une tentative d'adaptation micro d'Astérix. On y retrouve les lions dans l'arêne. Aïe ! ça mord (1 faute) !

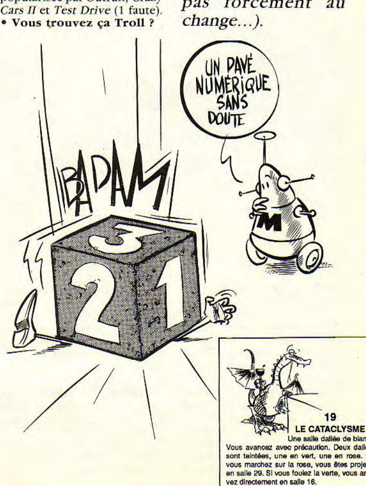
• Maître ou pas maître ?
Enfin, vous en êtes venu à bout ! *Dungeon Master* est sans doute un des plus beaux succès micro de l'année dernière. Retrouvez donc Chaos et Brilasulus, les deux sorciers, dans *Chaos Strikes Back* (1 faute).

• Vroom (bis)
Tiger Road vous met aux commandes de la célèbre Ferrari popularisée par *Outrun, Crazy Cars II* et *Test Drive* (1 faute).

• Vous trouvez ça Troll ?
Realm of the Trolls est une aventure rôliste toute en texte dans les contrées popularisées par Gary Gygax, le créateur du jeu de rôle des Terres du Milieu (2 fautes).

• Rollerball à tous les étages
Trois d'un coup ! Après *Speedball* et *Ballistix,* voici *Skateball.* Pour les fanas du patin à roulette (1 faute).

Quand vous aurez fini de vous creuser les ROM, chargez la solution et comptabilisez vos points. Si vous faites le maximum, Bug Damné vous cède son siège (vous n'y gagnez pas forcément au change...).



19
LE CATACLYSME
Une salle dallée de blan
Vous avancez avec précaution. Deux dalle sont teintées, une en vert, une en rose. S vous marchez sur la rose, vous êtes projet en salle 29. Si vous foulez la verte, vous arr vez directement en salle 16.



AMSAISIE V.2

D'une structure identique à la précédente version (Micro-Mag n° 1), Amsaisie V.2 bénéficie de quelques améliorations qui fiabilisent cette fois totalement la saisie hexadécimale tout en simplifiant les manœuvres de corrections :

Vérification et prise en compte par la somme de contrôle,de l'ordre des datas dans chaque ligne saisie ;

- déplacement du curseur autorisé dans la ligne sans destruction des données. Il est désormais possible de revenir par la touche fléchée gauche sur une valeur à corriger, puis de réafficher la ligne de codes par la touche fléchée droite. A signaler que cette dernière permet de dupliquer rapidement une ligne de zéro.
- Réaffichage automatique d'une ligne erronée, afin de permettre sa correction de la façon ci-dessus évoquée.

NB. Possesseurs d'*Amsaisie*, examinez attentivement ce nouveau listing afin d'effectuer sur votre ancienne version les modifications nécessaires. Rappelons à l'attention de ceux qui l'ignorent, qu'*Amsaisie V.2* permet la saisie aisée de codes hexadécimaux présents dans nos colonnes sous la forme : adresse, suite de 8 codes, somme de contrôle.

Mode d'emploi

Après lancement, spécifiez en hexadécimal (sans le préfixe&) l'adresse de début d'implantation du langage machine. Celle-ci s'affiche suivie de « : » et d'un curseur clignotant. Entrez la série de huit codes sans vous préoccuper des espaces et sans valider par RETURN (validation automatique). En fin de ligne et à l'affichage de « : », entrez la somme de contrôle correspondant à la ligne saisie. En l'absence d'erreur, l'adresse suivante s'affiche, etc. Dans le cas contraire, un signal sonore et un message vous signale une bévue. Effectuez alors la correction dans la ligne automatiquement réaffichée. En cours de saisie, la touche DEL est opérationnelle. L'appui sur S réalise la sauvegarde du langage machine après spécification du nom du fichier. Toutefois, deux solutions s'offrent à vous :

- vous êtes fou et venez de saisir en une seule fois la totalité des codes hexadécimaux (très nombreux dans la plupart des cas). Rien de plus simple : après l'entrée de la dernière somme de contrôle et l'affichage de l'adresse suivante, appuyez sur S, précisez le nom du fichier et validez par RETURN ou ENTER.
- vous êtes raisonnable et désirez morceler votre saisie. Au moment de stopper momentanément votre frappe pour la poursuivre ultérieurement, appuyez sur S après l'affichage de l'adresse suivante et attribuez un numéro d'ordre à votre nom de fichier (exemple : PAC1). A la fin de la sauvegarde, l'adresse suivante déjà citée se réaffiche ; notez-la. Elle sera l'adresse de début qu'il conviendra de spécifier lors de la reprise de votre travail (PAC2). Créez de la sorte une suite de fichiers binaires (PAC1, PAC2, PAC3, etc.). Finalement, chargez à la suite tous ces fichiers après un MEMORY inférieur à l'adresse d'implantation (adresse -1) et effectuez une sauvegarde totale et définitive par la commande de type :

SAVE « nom de fichier », b, adresse de début, longueur.

Le nom du fichier et la valeur des paramètres sont toujours précisés dans le mode d'emploi des programmes publiés.

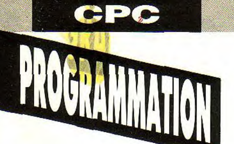
Exemple

Prenons l'exemple d'un programme binaire appelé PACMAN, d'adresse de début &A000 et morcelé en trois fichiers : PAC1, PAC2, PAC3. Pour les réunir en un seul d'après la longueur totale &BFF indiquée dans le mode d'emploi, il faudra lancer le programme suivant (ou entrer les commandes en direct) :

10 MEMORY &A000-1
20 LOAD « PAC1.BIN »
30 LOAD « PAC2.BIN »
40 LOAD « PAC3.BIN »
50 SAVE « PACMAN », b, &A000, &BFF

Sined

```
10 ' AMSAISIE V.2 par Denis JARRIL  [1613]
20 MEMORY &2000:DIM O$(18):MODE 1:B [17221]
ORDER 0:INK 0,0:INK 1,13:CLS:PRINT:
PRINT" I pour changer l'adresse cou
rante":PRINT" S pour sauver les don
nees":PRINT" Tapez les caracteres s
ans espace ni     return (tout se f
ait automatiquement).
30 PRINT" Les fleches servent a l'e [4494]
dition.
40 PRINT:INPUT" ADRESSE DE DEPART : [4092]
 ",A$:D$=A$:IF A$="" THEN 40
50 A=VAL("&"+A$)                    [1273]
60 I=0:A$=HEX$(A,4):PRINT:PRINT A$; [3200]
":";:C=VAL("&"+LEFT$(A$,2))+VAL("&"
+RIGHT$(A$,2))
70 T$="":WHILE T$="":CALL &BB8A:T$= [3454]
INKEY$:CALL &BB8D:WEND:T$=UPPER$(T$
)
80 IF T$=CHR$(242) THEN T$=CHR$(127 [2397]
)
90 IF T$=CHR$(243) THEN T$=O$(I)    [2003]
100 IF T$="I" THEN CLS:RUN          [1132]
110 IF T$<>"S" THEN 140 ELSE D=VAL( [3244]
"&"+D$):IF D>0 AND A<0 THEN A=A+655
36
120 PRINT:PRINT:INPUT"  NOM : ",N$: [3394]
IF N$<>"" THEN SAVE N$,B,D,A-D+1
130 GOTO 60                         [390]
140 IF T$<>CHR$(127) THEN 160 ELSE  [6246]
IF I=0 THEN 70 ELSE I=I-1:PRINT CHR
$(8);" ";CHR$(8);:IF I/2<>I\2 THEN
PRINT CHR$(8);" ";CHR$(8);
150 GOTO 70                         [396]
160 IF T$<"0" OR T$>"F" THEN SOUND  [2699]
7,150,20:GOTO 70
170 IF T$<"A" AND T$>"9" THEN SOUND [2630]
 7,150,20:GOTO 70
180 PRINT T$;:IF I=15 THEN PRINT":" [3124]
; ELSE IF I/2<>I\2 THEN PRINT" ";
190 O$(I)=T$                        [592]
200 I=I+1:IF I<18 THEN 70           [1266]
210 FOR I=0 TO 15 STEP 2:X=VAL("&"+ [4897]
O$(I)+O$(I+1)):POKE A,X:A=A+1:C=C+X
*((I\2)+1):NEXT:C=C AND &FF
220 IF C=VAL("&"+O$(I)+O$(I+1)) THE [2440]
N 60
230 SOUND 7,50,10:SOUND 7,500,10:A= [9075]
A-8:PRINT"ERREUR!":PRINT HEX$(A,4);
":";:FOR I=0 TO 15:PRINT O$(I);:IF
I/2<>I\2 AND I<>15 THEN PRINT" ";
240 NEXT:PRINT":";:PRINT O$(I);:I=I [4903]
+1:C=VAL("&"+LEFT$(A$,2))+VAL("&"+R
IGHT$(A$,2)):GOTO 70
```



RSX IMPRIMANTE

Ce court programme en langage machine permet de gérer l'imprimante DMP 2000 ou 2160 (et certaines compatibles Epson) par l'intermédiaire de trente-deux RSX. L'avantage est évident : une simplification des procédures un tantinet complexes du genre PRINT#8, CHR$(27) + ...

Liste détaillée

I BEEP : signal sonore en cas de mauvais fonctionnement.

I LF : avance chariot d'une ligne (idem bouton LF).

I CLS : saut de page (idem bouton FF).

I RTR : retour chariot à la ligne suivante.

I A18 : avance papier de 1/8 pouce.

I A16 : avance papier de 1/16 pouce (par défaut).

I A772 : avance papier de 7/72 pouce.

I DEP : positionne la tête d'impression en haut de page.

I INIT : réinitialise l'imprimante (idem ON/OFF).

I LPL,x : déclare le nombre x (0 à 127) de lignes de la page.

I LPP,x : déclare le nombre x (0 à 22) de pouces (1 pouce = 2,54 cm) de la page.

I MD,x : fixe le nombre x (0 x 255) de caractères de la marge droite.

I MG,x : fixe le nombre x (0 x 255) de caractères de la marge gauche.

I SCI,x : sélectionne le jeu de caractères internationaux selon la valeur de x :
- 0 = USA
- 1 = France
- 2 = Allemagne
- 3 = G.B
- 4 = Danemark
- 5 = Suède
- 6 = Italie
- 7 = Espagne
- 8 = Japon

Concernant les commandes suivantes, x = 0 (annulation) ou 1 (mise en service).

I DBLARG,x : mode double largeur.

I CONDENS,x : mode condensé.

I SOULIG,x : mode soulignement.

I ITALIC,x : mode italic.

I PAPIER,x : mode détection de fin de papier.

I GRAS,x : mode gras.

I DBFRAP,x : mode double frappe.

I CTRL,x : impression des codes de contrôle.

I MINI,x : mode mini.

I DIREC,x : impression unidirectionnelle.

I PROP,x : mode proportionnel.

I VITESS,x : impression en demi-vitesse.

I NLQ,x : mode NLQ (qualité courrier).

I LPRINT,x : déviation de l'écran sur l'imprimante, très pratique pour faire un catalogue (lors de la mise en service, les mots clé Basic, bien que collés les uns aux autres, s'exécutent normalement).

I PERF,x : fixe le saut permettant d'éviter l'impression sur les pliures du papier listing. x correspond au nombre de lignes à déduire de la longueur de la page.

I INDIC,x : mode indice selon les valeurs de x :
- 0 = annulation.
- 1 = indice supérieur.
- 2 = indice inférieur.

I HARDGRA : hardcopy graphique dans tous les modes.

I HARDTXT : hardcopy texte. L'exécution peut être stoppée par ESC.

Sauvegarde du listing

Entrez par *Amsaisie* (reportez-vous à son mode d'emploi) le listing de codes hexadécimaux. Spécifiez A000 comme adresse de début et sauvez le langage machine par l'option « S » sous le nom « IMP-RSX » (ou tout autre nom de votre choix). Si vous ne souhaitez pas saisir en une seule fois la totalité des codes, morcelez votre travail en créant plusieurs fichiers (IMP1, IMP2, etc.). Ces derniers devront ultérieurement être chargés à la suite (LOAD " IMP1 " : LOAD " IMP2 ", etc.) après un MEMORY &9FFF, et sauvegardés ainsi dans un fichier unique :
SAVE " IMP-RSX ",b,&A000, 5C0

Utilisation

La mise en œuvre des nouvelles fonctions nécessite la procédure de chargement ;
MEMORY &9FFF : LOAD " IMP-RSX.BIN ",&A000
CALL &A000

Rodolphe Meyer

```
A000:01 0E A0 21 0A A0 CD D1:36
A008:BC C9 00 00 00 00 70 A0:06
A010:C3 FB A0 C3 01 A1 C3 07:AD
A018:A1 C3 0D A1 C3 13 A1 C3:4A
A020:1E A1 C3 29 A1 C3 34 A1:38
A028:C3 3F A1 C3 4A A1 C3 5F:7D
A030:A1 C3 79 A1 C3 8E A1 C3:88
A038:A3 A1 C3 B8 A1 C3 CE A1:47
A040:C3 E4 A1 C3 0E A2 C3 2E:31
A048:A2 C3 4E A2 C3 6E A2 C3:6B
A050:8E A2 C3 88 A2 C3 D8 A2:9F
A058:C3 02 A3 C3 2C A3 C3 56:67
A060:A3 C3 80 A3 C3 AA A3 C3:8D
A068:D1 A3 C3 08 A4 C3 D9 A4:5D
A070:42 45 45 D0 4C C6 43 4C:40
A078:D3 52 54 D2 41 31 B8 41:4E
A080:37 37 B2 41 31 B6 44 45:1C
A088:D0 49 4E 49 D4 4C 50 CC:14
A090:4C 50 D0 4D C4 4D C7 53:6B
A098:43 C9 44 42 4C 41 52 C7:59
A0A0:43 4F 4E 44 45 4E D3 53:A5
A0A8:4F 55 4C 49 C7 49 54 41:36
A0B0:4C 49 C3 50 41 50 49 45:03
A0B8:D2 47 52 41 D3 44 42 46:67
A0C0:52 41 D0 43 54 52 CC 4D:3C
A0C8:49 4E C9 44 49 52 45 C3:0C
A0D0:50 52 4F D0 56 49 54 45:69
A0D8:53 D3 4E 4C D1 4C 50 52:28
A0E0:49 4E D4 50 45 52 C6 49:18
A0E8:4E 44 49 C3 48 41 52 44:91
A0F0:47 52 C1 48 41 52 44 54:8B
A0F8:58 D4 00 3E 07 CD B0 A5:79
A100:C9 3E 0A CD B0 A5 C9 3E:F5
A108:0C CD B0 A5 C9 3E 0D CD:17
A110:B0 A5 C9 3E 1B CD B0 A5:4B
A118:3E 30 CD B0 A5 C9 3E 1B:F7
A120:CD B0 A5 3E 31 CD B0 A5:90
A128:C9 3E 1B CD B0 A5 3E 32:23
A130:CD B0 A5 C9 3E 1B CD B0:04
A138:A5 3E 3C CD B0 A5 C9 3E:9F
A140:1B CD B0 A5 3E 40 CD B0:0B
A148:A5 C9 CD 41 A5 DD 66 00:BC
A150:3E 1B CD B0 A5 3E 43 CD:76
A158:B0 A5 7C CD B0 A5 C9 CD:D0
A160:41 A5 DD 66 00 3E 1B CD:54
A168:B0 A5 3E 43 CD B0 A5 3E:5D
A170:00 CD B0 A5 7C CD B0 A5:81
A178:C9 CD 41 A5 DD 66 00 3E:78
A180:1B CD B0 A5 3E 51 CD B0:B1
A188:A5 7C CD B0 A5 C9 CD 41:7F
A190:A5 DD 66 00 3E 1B CD B0:B5
A198:A5 3E 6C CD B0 A5 7C CD:EC
```

```
A1A0:B0 A5 C9 CD 41 A5 DD 66:2B
A1A8:00 3E 1B CD B0 A5 3E 52:DA
A1B0:CD B0 A5 7C CD B0 A5 C9:49
A1B8:CD 41 A5 DD 7E 00 FE 01:7B
A1C0:28 06 3E 14 CD B0 A5 C9:8B
A1C8:3E 0E CD B0 A5 C9 CD 41:7C
A1D0:A5 DD 7E 00 FE 01 28 06:8E
A1D8:3E 12 CD B0 A5 C9 3E 0F:1B
A1E0:CD B0 A5 C9 CD 41 A5 DD:B3
A1E8:7E 00 FE 01 28 10 3E 1B:B7
A1F0:CD B0 A5 3E 2D CD B0 A5:4C
A1F8:3E 00 CD B0 A5 C9 3E 1B:77
A200:CD B0 A5 3E 2D CD B0 A5:5D
A208:3E 01 CD B0 A5 C9 CD 41:A3
A210:A5 DD 7E 00 FE 01 28 0B:F7
A218:3E 1B CD B0 A5 3E 35 CD:DD
A220:B0 A5 C9 3E 1B CD B0 A5:5C
A228:3E 34 CD B0 A5 C9 CD 41:29
A230:A5 DD 7E 00 FE 01 28 0B:17
A238:3E 1B CD B0 A5 3E 38 CD:12
A240:B0 A5 C9 3E 1B CD B0 A5:7C
A248:3E 39 CD B0 A5 C9 CD 41:53
A250:A5 DD 7E 00 FE 01 28 0B:37
A258:3E 1B CD B0 A5 3E 46 CD:94
A260:B0 A5 C9 3E 1B CD B0 A5:9C
A268:3E 45 CD B0 A5 C9 CD 41:BB
A270:A5 DD 7E 00 FE 01 28 0B:57
A278:3E 1B CD B0 A5 3E 48 CD:C2
A280:B0 A5 C9 3E 1B CD B0 A5:BC
A288:3E 47 CD B0 A5 C9 CD 41:AF
A290:A5 DD 7E 00 FE 01 28 10:9F
A298:3E 1B CD B0 A5 3E 49 CD:E9
A2A0:B0 A5 3E 00 CD B0 A5 C9:E2
```

```
A2A8:3E 1B CD B0 A5 3E 49 CD:F9
A2B0:B0 A5 3E 01 CD B0 A5 C9:F6
A2B8:CD 41 A5 DD 7E 00 FE 01:7C
A2C0:28 0B 3E 1B CD B0 A5 3E:5A
A2C8:50 CD B0 A5 C9 3E 1B CD:7E
A2D0:B0 A5 3E 4D CD B0 A5 C9:46
A2D8:CD 41 A5 DD 7E 00 FE 01:9C
A2E0:28 10 3E 1B CD B0 A5 3E:84
A2E8:55 CD B0 A5 3E 00 CD B0:6E
A2F0:A5 C9 3E 1B CD B0 A5 3E:83
A2F8:55 CD B0 A5 3E 01 CD B0:84
A300:A5 C9 CD 41 A5 DD 7E 00:1E
A308:FE 01 28 10 3E 1B CD B0:56
A310:A5 3E 70 CD B0 A5 3E 00:58
A318:CD B0 A5 C9 3E 1B CD B0:EE
A320:A5 3E 70 CD B0 A5 3E 01:70
A328:CD B0 A5 C9 CD 41 A5 DD:FD
A330:7E 00 FE 01 28 10 3E 1B:01
A338:CD B0 A5 3E 73 CD B0 A5:F4
A340:3E 00 CD B0 A5 C9 3E 1B:C1
A348:CD B0 A5 3E 73 CD B0 A5:04
A350:3E 01 CD B0 A5 C9 CD 41:EC
A358:A5 DD 7E 00 FE 01 28 10:68
A360:3E 1B CD B0 A5 3E 78 CD:FB
A368:B0 A5 3E 00 CD B0 A5 C9:AB
A370:3E 1B CD B0 A5 3E 78 CD:0B
A378:B0 A5 3E 01 CD B0 A5 C9:BF
A380:CD 41 A5 DD 7E 00 FE 01:45
A388:28 10 3E CF 32 5A BB 3E:8C
A390:FE 32 5B BB 3E 93 32 5C:78
A398:BB C9 3E CF 32 5A BB 3E:A1
A3A0:1B 32 5B BB 3E 88 32 5C:63
A3A8:BB C9 CD 41 A5 DD 7E 00:DC
```

```
A3B0:DD 66 00 FE 01 28 0B 3E:26
A3B8:1B CD B0 A5 3E 4F CD B0:DF
A3C0:A5 C9 3E 1B CD B0 A5 3E:54
A3C8:4E CD B0 A5 7C CD B0 A5:29
A3D0:C9 CD 41 A5 DD 7E 00 FE:62
A3D8:01 28 0D 30 1B 3E 1B CD:D3
A3E0:B0 A5 3E 54 CD B0 A5 C9:73
A3E8:3E 1B CD B0 A5 3E 53 CD:B0
A3F0:B0 A5 3E 01 CD B0 A5 C9:37
A3F8:3E 1B CD B0 A5 3E 53 CD:90
A400:B0 A5 3E 00 CD B0 A5 C9:44
A408:CD 0F 00 3B 3B DD E1 11:87
A410:0B 00 DD 19 1B 04 00 00:4A
A418:00 00 CD BA BB CD E7 BB:A9
A420:DD 77 00 3E 18 CD 2E BD:06
A428:38 FB CD 2B BD 3E 33 CD:FF
A430:2B BD 3E 10 CD 2B BD 21:A9
A438:8F 01 DD 75 02 DD 74 03:54
A440:11 00 00 3E 06 DD 77 01:82
A448:E5 3E 42 CD 1E BB E1 20:66
A450:63 3E 0D CD 2B BD 3E 0A:75
A458:CD 2B BD 3E 1B CD 2B BD:B8
A460:3E 4C CD 2B BD 3E 7F CD:F3
A468:2B BD 3E 02 CD 2B BD 0E:11
A470:00 DD 7E 01 47 E5 D5 C5:08
A478:CD F0 BB C1 D1 E1 DD BE:54
A480:00 37 20 01 A7 CB 11 2B:CA
A488:10 EB DD 7E 01 FE 06 28:04
A490:05 AF CB 11 CB 11 79 CD:50
A498:2B BD 13 E5 21 7F 02 37:13
A4A0:ED 52 E1 38 0A DD 66 03:9A
A4A8:DD 6E 02 18 C2 18 99 23:0C
A4B0:7C B5 20 08 3E 18 CD 2B:91
```

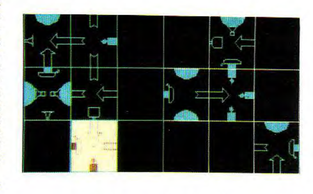
```
A4B8:BD 3E 40 CD 2B BD C9 2B:A5
A4C0:11 00 00 DD 75 02 DD 74:E9
A4C8:03 3E 03 BD 20 DF 7C B4:C6
A4D0:20 DB 3E 04 DD 77 01 18:F6
A4D8:D4 CD 7B BB 22 3D A5 CD:41
A4E0:11 BC 17 32 3C A5 21 01:13
A4E8:01 22 3F A5 3A 3C A5 47:67
A4F0:0E 14 C5 E5 CD 75 BB E1:91
A4F8:CD 60 BB C1 38 02 3E 20:34
A500:CD 31 A5 E5 C5 3E 42 CD:DA
A508:1E BB C1 E1 20 1C 24 0D:B4
A510:20 E0 10 DC 3E 0D CD 31:DC
A518:A5 3E 0A CD 31 A5 2A 3F:21
A520:A5 2C 22 3F A5 7D FE 1A:0D
A528:20 C2 2A 3C A5 CD 75 BB:F1
A530:C9 C5 CD 2E BD 38 FB CD:8D
A538:31 BD C1 C9 00 00 00 00:EF
A540:00 FE 01 C8 3E 02 CD 0E:51
A548:BC 21 57 A5 7E FE FF 28:27
A550:5D CD 5A BB 23 18 F5 45:00
A558:6E 20 62 72 65 66 2C 20:2A
A560:70 6F 75 72 20 75 6E 20:DA
A568:6D 65 69 6C 65 75 72 20:04
A570:66 6F 6E 63 74 69 6F 6E:62
A578:6E 65 6D 65 6E 74 20 64:0E
A580:65 73 20 52 2E 53 2E 5B:F2
A588:73 20 64 65 73 20 70 61:B7
A590:72 61 6D 65 74 72 65 73:8F
A598:20 73 6F 6E 74 20 6F 62:65
A5A0:6C 69 67 61 74 6F 69 72:89
A5A8:65 73 20 21 21 FF E1 C9:8A
A5B0:CD 2E BD 38 FB CD 2B BD:5F
A5B8:30 FE C9 53 01 00 53 06:AA
```

CASSE-TETE

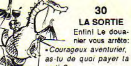
Contrairement à l'affirmation du titre, ce jeu peut aussi casser les pieds...

Comme le rappelle la notice incluse dans le jeu, il s'agit de reconstituer un puzzle par déplacement de carrés et rotations successives. Facile ? Ne vous fiez pas aux apparences ! Ce programme très rapide écrit en GW Basic s'adresse à tous les compatibles PC (y compris l'Amstrad PC 512 à condition de délaisser le Basic2 d'origine pour un GW Basic !) munis d'une carte graphique CGA.

Xavier Levistre



```
10 REM LEVISTRE xavier
20 REM CASSE TETE
30 CLEAR:SCREEN 1:CLS:KEY OFF
40 RANDOMIZE VAL(MID$(TIME$,4,2)+RIGHT$(
TIME$,2)):DIM C$(10),XX(10)
50 LOCATE 25,10:PRINT"tapez sur une touc
he"
60 FOR I=1 TO 10:READ C$(I),XX(I):NEXT I
70 FOR J=1 TO 10
80 X=INT(RND*24)-12:Y=INT(RND*20)-10
90 FOR T=.25 TO 10
100 PRESET(10+XX(J)+(X*10-T*X),100+(Y*10
-T*Y)):DRAW "C1S"+STR$(T*4)+"TA"+STR$(T*
72-360)+C$(J)
110 PRESET(10+XX(J)+(X*10-T*X),100+(Y*10
-T*Y)):DRAW "C0S"+STR$(T*4)+"TA"+STR$(T*
72-360)+C$(J)
120 IF INKEY$<>"" THEN 340
130 NEXT T
140 T=10
150 PRESET(10+XX(J),100):DRAW "C1S"+STR$
(T*4)+"TA0"+C$(J)
160 FOR K=1 TO J:PRESET(10+XX(K),100):DR
AW "C1"+C$(K):NEXT K
170 NEXT J
180 DATA BE1L2D2R2BH1,10,BF1U2L2D2U1R2L1
,40,BE1L2D1R2D1L2BE1,70,BE1L2D1R2D1L2BE1
,100,BE1L2D2R2BU1L2R1,130,R1L2R1,160,BE1
L2R1D2U1,190,BE1L2D2R2BU1L2R1,220,BE1L2R
1D2U1,250,BE1L2D2R2BU1L2R1,280,FIN,0
190 GOTO 270
200 FOR J=1 TO 10
210 FOR I=0 TO 351 STEP 20
220 IF INKEY$<>"" THEN 340
230 PRESET(10+XX(J),100):DRAW "C1TA"+STR
$(I)+"S"+STR$(40-INT(I/9))+C$(J)
240 PRESET(10+XX(J),100):DRAW "C0TA"+STR
$(I)+"S"+STR$(40-INT(I/9))+C$(J)
250 NEXT I:NEXT J
260 GOTO 340
270 A$="BL12":FOR I=1 TO 9:A$=A$+C$(I)+"
BR3":NEXT I:A$=A$+C$(10)+"BL18"
280 REM PRESET (170,100):DRAW"C0"+A$
290 FOR I=10 TO .25 STEP -1
300 IF INKEY$<>"" THEN 340
310 PRESET (140,100):DRAW"C1S"+STR$(I*4)
+A$:REM "TA"+STR$(I*36)+A$
320 CLS
330 NEXT I
340 REM JEU
350 CLEAR:CLS
360 RANDOMIZE VAL(MID$(TIME$,4,2)+RIGHT$
(TIME$,2))
370 DIM CASE$(18,4),ANGLE(18),DESSIN$(8)
,CASE1(600),CASE2(600),VIDE(600),CROIX(1
5)
380 RESTORE 400
390 FOR I=1 TO 4:READ A$,B$:DESSIN$(I)=A
$:DESSIN$(I+4)=B$:NEXT I
400 DATA U3R15U4F7G7U4L15U3,U3R15G3F3L15
U3:REM FLECHE
410 DATA "U3R6D6U12H1L1G1R1F2R3F2D10G3L2
U5L5BU3P1,1L1","U3R10D3R1E2R2F2L1G1L1G1H
2BR2P1,1L3D3L9BU3P1,1L1":REM BOUGEOIR
420 DATA U1R4E1R2E2U1D10U1H2L2H1L4U1,"U1
R3U2E2R9D10L9H2U4D2L3U1":REM VERRE A PIE
D
430 DATA "U11R3F1R1F1R1F3D1F1D1F1D4G1D1G
1D1G3L1G1L1G1L3U11BR2P1,1L2","U11R3F1R1F
1R1F3D1F1D1F1D4G1D1G1D1G3L1G1L1G1L3U11BM
+9,-7M+9,+7U2R4D4L4U2M-9,+7BM-9,-7BR2P1,
1L2":REM MONGOLFIERE
440 GOSUB 1300:GOTO 500
450 RESTORE 480:CHOIX=INT(RND*2)
460 FOR I=1 TO CHOIX:FOR J=1 TO 9:READ A
$,B$,C$,D$:NEXT J:NEXT I
470 FOR I=1 TO 9:READ A,B,C,D:CASE$(I,1)
=DESSIN$(A):CASE$(I,2)=DESSIN$(B):CASE$(
I,3)=DESSIN$(C):CASE$(I,4)=DESSIN$(D):NE
XT I
480 DATA 6,1,4,7,4,5,2,7,1,3,8,6,6,3,5,3
,7,3,2,5,6,2,3,4,8,7,2,1,2,1,4,5,4,8,6,5
490 DATA 2,5,8,3,8,1,6,3,5,7,4,2,2,7,1,7
,3,7,6,1,2,6,7,8,4,3,6,5,6,5,8,1,8,4,2,1
500 FOR I=1 TO 15:A=INT(RND*9)+1:B=INT(R
ND*9)+1:FOR J=1 TO 4:SWAP CASE$(A,J),CAS
E$(B,J):NEXT J:NEXT I
510 FOR I=1 TO 9:ANGLE(I)=INT(RND*4)+1:A
NGLE(I+9)=0:NEXT I
520 FOR I=1 TO 7:LINE (I*50-40,10)-(I*50
-40,160),1:NEXT I
530 FOR I=1 TO 4:LINE (10,I*50-40)-(310,
I*50-40),1:NEXT I
540 GET (10,10)-(60,60),VIDE
550 CROIX$="R1L2R1U1D2U1"
560 PRESET (135,85):DRAW "C1"+CROIX$
570 GET (134,84)-(136,86),CROIX
580 FOR I=1 TO 18
590 IF ANGLE(I)=0 THEN 610
600 CASE=I:GOSUB 770
610 NEXT I:CASE=6
620 LOCATE 25,10:PRINT"tapez ESC pour AI
DE"
630 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 630
640 IF ASC(A$)=0 THEN A$=CHR$(ASC(MID$(A
$,2))-23)
650 IF INSTR("A1946SL "+CHR$(13)+CHR$(27
),A$)=0 THEN 630
660 IF A$="S" THEN OPEN "CASTETE.FIC" FO
R OUTPUT AS #1:FOR I=1 TO 18:FOR J=1 TO
4:PRINT#1,CASE$(I,J):NEXT J:PRINT#1,ANGL
E(I):NEXT I:CLOSE #1
670 IF A$="L" THEN OPEN "CASTETE.FIC" FO
R INPUT AS #1:FOR I=1 TO 18:FOR J=1 TO 4
:LINE INPUT #1,CASE$(I,J):NEXT J:INPUT #
1,ANGLE(I):NEXT I:CLOSE #1:CLS:GOTO 520
680 IF A$=CHR$(27) THEN 990
690 IF A$="A" AND ANGLE(CASE)<>0 AND CAS
1=0 THEN ANGLE(CASE)=ANGLE(CASE)+1-INT(A
NGLE(CASE)/4)*4:GOSUB 880:GOSUB 770:GOSU
```



30
LA SORTIE
Enfin! Le douanier vous arrête: *«Courageux aventurier, as-tu de quoi payer la sortie?»*
«Je ne sais pas...» marmonnez-vous.
«As-tu le diamant gris? Pour le fabriquer, il te faut le diamant noir, le diamant blanc, et le touille-diamants...»
Ah ah ah ! Avez-vous tout cela? Sinon, repartez en arrière...

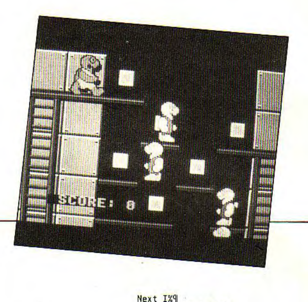
```
B 870:GOTO 630
700 IF A$=" " AND ANGLE(CASE)<>0 AND CAS
1=0 THEN ANGLE(CASE)=ANGLE(CASE)-1+INT(1
/ANGLE(CASE))*4:GOSUB 880:GOSUB 770:GOSU
B 870:GOTO 630
710 IF A$="1" THEN GOSUB 870:CASE=CASE-3
+SGN(INT(3/CASE))*9+INT(CASE/10)*9*INT(1
2/CASE):GOSUB 870:GOTO 630
720 IF A$="9" THEN GOSUB 870:CASE=CASE+3
-SGN(INT(CASE/7))*9+INT(CASE/10)*9*SGN(I
NT(15/CASE)):GOSUB 870:GOTO 630
730 IF A$="4" THEN GOSUB 870:IF INT((CAS
E-1)/3)=(CASE-1)/3 AND CASE>9 THEN CASE=
CASE-7:GOSUB 870:GOTO 630 ELSE IF INT((C
ASE+2)/3)=(CASE+2)/3 THEN CASE=CASE+11:G
OSUB 870:GOTO 630 ELSE CASE=CASE-1:GOSUB
 870:GOTO 630
740 IF A$="6" THEN GOSUB 870:IF INT(CASE
/3)=CASE/3 AND CASE<10 THEN CASE=CASE+7:
GOSUB 870:GOTO 630 ELSE IF INT(CASE/3)=C
ASE/3 THEN CASE=CASE-11:GOSUB 870:GOTO 6
30 ELSE CASE=CASE+1:GOSUB 870:GOTO 630
750 IF A$=CHR$(13) AND (ANGLE(CASE)<>0 O
R CAS1<>0) THEN GOSUB 890
760 GOTO 630
770 REM MISE EN PLACE DES DESSINS DANS L
ES CASES
780 B=INT((CASE-1-INT(CASE/10)*9)/3)+1:A
=CASE-(B-1)*3-INT(CASE/10)*9:PRESET (45+
(A-1)*50+INT(CASE/10)*150,35+(B-1)*50)
790 C1=ANGLE(CASE):C2=C1+1-INT(C1/4)*4:C
3=C2+1-INT(C2/4)*4:C4=C3+1-INT(C3/4)*4
800 DRAW "C1A0BR15U25L50D50R50U25"
810 DRAW "A2"+CASE$(CASE,C1)
820 DRAW "A0BH25A3"+CASE$(CASE,C2)
830 DRAW "A0BG25A0"+CASE$(CASE,C3)
840 DRAW "A0BF25A1"+CASE$(CASE,C4)
850 DRAW "BU25"
860 RETURN
870 B=INT((CASE-1-INT(CASE/10)*9)/3)+1:A
=CASE-(B-1)*3-INT(CASE/10)*9:PUT (34+(A-
1)*50+INT(CASE/10)*150,34+(B-1)*50),CROI
X,XOR:RETURN
880 B=INT((CASE-1-INT(CASE/10)*9)/3)+1:A
=CASE-(B-1)*3-INT(CASE/10)*9:PUT (10+(A-
1)*50+INT(CASE/10)*150,10+(B-1)*50),VIDE
,PSET:RETURN
890 IF CAS1<>0 THEN 920
900 GOSUB 870:CAS1=CASE:B=INT((CASE-1-IN
T(CASE/10)*9)/3)+1:A=CASE-(B-1)*3-INT(CA
SE/10)*9
910 GET (11+(A-1)*50+INT(CASE/10)*150,11
+(B-1)*50)-(59+(A-1)*50+INT(CASE/10)*150
,59+(B-1)*50),CASE1:PUT (11+(A-1)*50+INT
(CASE/10)*150,11+(B-1)*50),CASE1,PRESET:
GOSUB 870:RETURN
920 GOSUB 870:B=INT((CASE-1-INT(CASE/10)
*9)/3)+1:A=CASE-(B-1)*3-INT(CASE/10)*9:G
ET (11+(A-1)*50+INT(CASE/10)*150,11+(B-1
)*50)-(59+(A-1)*50+INT(CASE/10)*150,59+(
B-1)*50),CASE2
930 IF CAS1=CASE THEN B=INT((CASE-1-INT(
CASE/10)*9)/3)+1:A=CASE-(B-1)*3-INT(CASE
/10)*9:PUT (11+(A-1)*50+INT(CASE/10)*150
,11+(B-1)*50),CASE1,PSET:GOSUB 870:GOTO
980
940 B=INT((CASE-1-INT(CASE/10)*9)/3)+1:A
=CASE-(B-1)*3-INT(CASE/10)*9:PUT (11+(A-
1)*50+INT(CASE/10)*150,11+(B-1)*50),CASE
1,PSET
950 B=INT((CAS1-1-INT(CAS1/10)*9)/3)+1:A
=CAS1-(B-1)*3-INT(CAS1/10)*9:PUT (11+(A-
1)*50+INT(CAS1/10)*150,11+(B-1)*50),CASE
2,PSET
960 GOSUB 870
970 FOR I=1 TO 4:SWAP CASE$(CASE,I),CASE
$(CAS1,I):NEXT I:SWAP ANGLE(CASE),ANGLE(
CAS1)
980 CAS1=0:RETURN
990 CLS
1000 LOCATE 3,3:PRINT"LE BUT DU JEU EST
DE RECONSTITUER UN":LOCATE 4,12:PRINT"PU
ZZLE DE 9 SUR 9"
1010 PRINT:PRINT"  POUR CELA,VOUS UTILIS
EZ LES TOUCHES:"
1020 LOCATE 8,21:PRINT CHR$(24)
1030 LOCATE 9,22:PRINT CHR$(26)
1040 LOCATE 10,21:PRINT CHR$(25)
1050 LOCATE 9,20:PRINT CHR$(27)
1060 LOCATE 12,1:PRINT"(fleches du clavi
er numerique a droite)"
1070 LOCATE 15,1:PRINT"S pour sauver et
L pour charger"
1080 LOCATE 17,1:PRINT"ESPACE pour tourn
er dans le sens:"
1090 LOCATE 19,1:PRINT"A pour tourner da
ns le sens:"
1100 PRESET (270,131):DRAW "C1A0S8BE2L4D
4R4U2G1R2H1BL2"
1110 PRESET (230,147):DRAW "C1A0S8BF2L4U
4R4D2H1R2G1BL2"
1120 LOCATE 21,1:PRINT"ENTER pour deplac
er une case"
1130 LOCATE 22,1:PRINT"(2 fois)"
1140 IF INKEY$="" THEN 1140
1150 CLS
1160 LOCATE 3,1:PRINT"DIFFERENTS DESSINS
:"
1170 PRESET (50,50):DRAW "C1A0"+"D20U40D
20"+DESSIN$(1)+"A2"+DESSIN$(5):LOCATE 7,
13:PRINT"FLECHE"
1180 PRESET (50,90):DRAW "C1A3"+"D20U40D
20"+DESSIN$(2)+"A1"+DESSIN$(6):LOCATE 12
,13:PRINT"BOUGEOIR"
1190 PRESET (50,130):DRAW "C1A3"+"D20U40
D20"+DESSIN$(3)+"A1"+DESSIN$(7):LOCATE 1
7,13:PRINT"VERRE A PIED"
1200 PRESET (50,170):DRAW "C1A1"+"D20U40
D20"+DESSIN$(4)+"A3"+DESSIN$(8):LOCATE 2
2,13:PRINT"MONTGOLFIERE"
1210 IF INKEY$="" THEN 1210
1220 CLS
1230 FOR I=1 TO 7:LINE (I*50-40,10)-(I*5
0-40,160):NEXT I
1240 FOR I=1 TO 4:LINE (10,I*50-40)-(310
,I*50-40):NEXT I
1250 BIS=CASE:FOR I=1 TO 18
1260 IF ANGLE(I)<>0 THEN CASE=I:GOSUB 77
0
1270 NEXT I
1280 CASE=BIS:BIS=0:GOSUB 870
1290 GOTO 630
1300 REM TIRAGE ALEATOIRE
1310 DEF FN CH(X)=X-SGN(X-4.5)*4
1320 DIM CH(9,4)
1330 CH(1,1)=INT(RND*8)+1:CH(1,2)=INT(RN
D*8)+1:CH(1,3)=INT(RND*8)+1:CH(1,4)=INT(
RND*8)+1
1340 CH(2,1)=INT(RND*8)+1:CH(2,2)=INT(RN
D*8)+1:CH(2,3)=FN CH(CH(1,1)):CH(2,4)=IN
T(RND*8)+1
1350 CH(3,1)=INT(RND*8)+1:CH(3,2)=INT(RN
D*8)+1:CH(3,3)=FN CH(CH(2,1)):CH(3,4)=IN
T(RND*8)+1
1360 CH(4,1)=INT(RND*8)+1:CH(4,2)=FNCH(C
H(1,4)):CH(4,3)=INT(RND*8)+1:CH(4,4)=INT
(RND*8)+1
1370 CH(5,1)=INT(RND*8)+1:CH(5,2)=FNCH(C
H(2,4)):CH(5,3)=FNCH(CH(4,1)):CH(5,4)=IN
T(RND*8)+1
1380 CH(6,1)=INT(RND*8)+1:CH(6,2)=FNCH(C
H(3,4)):CH(6,3)=FNCH(CH(5,1)):CH(6,4)=IN
T(RND*8)+1
1390 CH(7,1)=INT(RND*8)+1:CH(7,2)=FNCH(C
H(4,4)):CH(7,3)=INT(RND*8)+1:CH(7,4)=INT
(RND*8)+1
1400 CH(8,1)=INT(RND*8)+1:CH(8,2)=FNCH(C
H(5,4)):CH(8,3)=FNCH(CH(7,1)):CH(8,4)=IN
T(RND*8)+1
1410 CH(9,1)=INT(RND*8)+1:CH(9,2)=FNCH(C
H(6,4)):CH(9,3)=FNCH(CH(8,1)):CH(9,4)=IN
T(RND*8)+1
1420 FOR I=1 TO 9:FOR J=1 TO 4:CASE$(I,J
)=DESSIN$(CH(I,J)):NEXT J:NEXT I
1430 ERASE CH:RETURN
```

LISTINGS

PROGRAMMATION

WILLY NILLY

Par une nuit sans lune au sortir d'un jour sans soleil, l'agent Willy-Nilly le bien-nommé s'introduisit bon gré mal gré dans le sinistre entrepôt B-666-TNOTB...



Force rumeurs lugubres relatent les mésaventures des voyageurs égarés qui jadis y cherchèrent refuge et que jamais on ne revit (d'où l'incohérence notoire des propos des témoins). Cependant, vous devez à tout prix vous emparer des dix-neuf cluplochs rouges et jaunes qui parsèment le sol, libérant ainsi les habitants du village de Trembleterre du joug du peu scrupuleux Dvorack 3. Prudence, les gardiens sont redoutables...

Le menu principal offre le choix entre :

- **jouer au joystick** : déplacements droite et gauche, bouton de tir pour grimper.
- **jouer à la souris** : bouton gauche (gauche), bouton droit (droite), bouton gauche + bouton droit (gravir une échelle).

Attention, tenter de reprendre la main sous interpréteur au cours de l'exécution est bigrement périlleux, en raison des nombreux appels au XBIOS perpétrés par le programme.

Stéphane Vallois

```
' ¶ indique l'endroit où
' vous devez frapper Return.
'

Spoke &H484,14¶
Hidem¶
Dim X%(19),Y%(19),D%(19),Bmax%(19),Bmin%
(19)¶
Dim C%(15),Fd$(11),Son$(3),Sp$(5),Mk$(5)
,En$(5),Sh$(15)¶
Repeat¶
  Print At(1,1);"[J]oystick or [M]ouse ?
";¶
  Form Input 1,Joy$¶
  Joy$=Upper$(Joy$)¶
Until Joy$="J" Or Joy$="M"¶
Ctrl$=" mouse "¶
If Joy$="J"¶
  Ctrl$=" fire "¶
  Joy!=True¶
  Joy%=Xbios(34)+61¶
  A$=Chr$(20)¶
  Void Xbios(25,1,L:Varptr(A$))¶
Endif¶
Ecr1%=Xbios(2)¶
Ecr2$=Space$(32256)¶
Ecr2%=Int((Varptr(Ecr2$)+256)/256)*256¶
Print "INITIALISATION, PATIENTEZ 50 SECO
NDES..."¶
Void Xbios(5,L:Ecr2%,L:Ecr1%,W:0)¶
@Init_couleurs¶
@Init_sons¶
@Init_musique¶
@Init_blocs¶
@Init_lutins¶
Do¶
  Void Xbios(32,L:Varptr(Mu$))¶
  @Init_decors¶
  @Init_ennemis¶
  Void Xbios(5,L:Ecr1%,L:Ecr1%,W:0)¶
  @Txt(26,2,80,100,"WILLY-NILLY")¶
  @Txt(13,1,80,120,"By Stephane Vallois.
..")¶
  @Txt(6,1,60,190,"Press"+Ctrl$+"button
to start.")¶
  @Attente¶
  Sound 0,0,0,0¶
  Restore Initial¶
  Read Dead!,Score%,X%,Y%,S%¶
  @Aff_decor(X%,Y%)¶
  @Aff_sprite(X%,(X%-Dx%+4)*32,(Y%-Dy%+2
)*32,S%)¶
  @Message("GET READY")¶
  Repeat¶
    C$=Mid$(Fd$(Y%+1),X%+2,1)¶
    @Coinc¶
    @Mouse¶
    If Mk%=1 Or Mk%=2¶
      S%=Mk%-1¶
      If (X%>0 And Mk%=1) Or (X%<39 And
Mk%=2)¶
        For I%=2 To 28 Step 4¶
          @Aff_sprite(X%,(X%-Dx%+4)*32+I
%*(Mk%-1.5)*2,(Y%-Dy%+2)*32-(16-Abs(I%-1
7))/2,Mk%+1)¶
          Exit If Dead!¶
          Next I%¶
          Add X%,(Mk%-1.5)*2¶
          @Cadre¶
          @Son(1,0)¶
        Endif¶
      Endif¶
      While Instr("aeim",C$)=0 And Y%>0 An
d Mk%=3 And Not Dead!¶
        For I%=2 To 30 Step 4¶
          @Aff_sprite(X%,(X%-Dx%+4)*32,(Y%
-Dy%+2)*32-I%,5+Odd(I%/4))¶
          Exit If Dead!¶
        Next I%¶
        Dec Y%¶
        @Cadre¶
        C$=Mid$(Fd$(Y%+1),X%+2,1)¶
        @Mouse¶
      Wend¶
      C1!=Even(Asc(Mid$(Fd$(Y%+2),X%+2,1))
-97) And Not Dead!¶
      C2!=False¶
      @Son(C1!,1)¶
      While C1!¶
        C2!=True¶
        For I%=2 To 30 Step 8¶
          @Aff_sprite(X%,(X%-Dx%+4)*32,(Y%
-Dy%+2)*32+I%,4)¶
          Exit If Dead!¶
        Next I%¶
        Inc Y%¶
        @Cadre¶
        C1!=Even(Asc(Mid$(Fd$(Y%+2),X%+2,1
))-97) And Not Dead!¶
      Wend¶
      @Son(C2!,0)¶
      @Aff_sprite(X%,(X%-Dx%+4)*32,(Y%-Dy%
+2)*32,S%)¶
    Until Inkey$<>"" Or Dead! Or Score%=19
¶
    If Dead!¶
      @Son(1,3)¶
      @Message("YOU DIED!")¶
    Else¶
      If Score%<19¶
        @Message("GAME OVER")¶
      Else¶
        @Message(" YOU WIN")¶
      Endif¶
    Endif¶
Loop¶
```

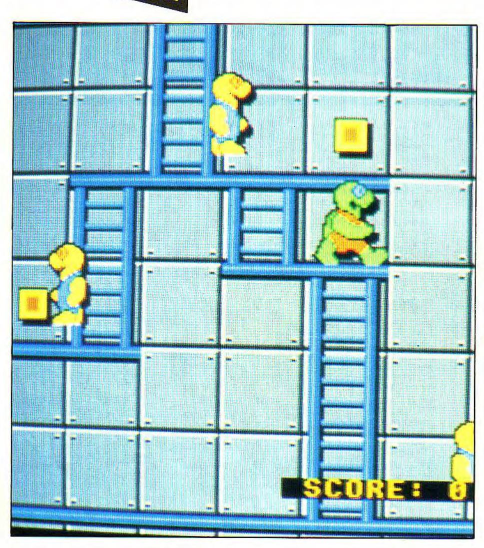


LISTINGS

```
Procedure Aff_decor(X%,Y%)¶
  Local I%,J%,P%¶
  P%=Xbios(2)¶
  L%=-Ecr2%*(P%=Ecr1%)-Ecr1%*(P%=Ecr2%)¶
  Void Xbios(5,L:L%,L:-1,W:-1)¶
  Cls¶
  For I%=Max(X%-4,0) To Min(X%+5,39)¶
    For J%=Max(Y%-2,0) To Min(Y%+4,10)¶
      Put (I%+4-X%)*32,(J%+2-Y%)*32,Sh$(
Asc(Mid$(Fd$(J%+1),I%+2,1))-97)¶
    Next J%¶
  Next I%¶
  Void Xbios(5,L:-1,L:L%,W:-1)¶
  Sget Fond$¶
  Dx%=X%¶
  Dy%=Y%¶
Return¶
Procedure Aff_sprite(Vx%,X%,Y%,S%)¶
  Local P%,L%,I%¶
  P%=Xbios(2)¶
  L%=-Ecr2%*(P%=Ecr1%)-Ecr1%*(P%=Ecr2%)¶
  Void Xbios(5,L:L%,L:-1,W:-1)¶
  Sput Fond$¶
  Put X%,Y%,Mk$(S%),4¶
  Put X%,Y%,Sp$(S%),7¶
  Yyy%=-(16-Abs(Dbr%-16))/2¶
  I%=-5*(Vx%>8)-5*(Vx%>22)-5*(Vx%>29)¶
  For I%=I% To I%+4¶
    Xx%=(X%(I%)-Dx%+4)*32+D%(I%)*Dbr%¶
    Ss%=(D%(I%)+1)/2-2*(Dbr%<>0)¶
    Yy%=(Y%(I%)-Dy%+2)*32¶
    Put Xx%,Yyy%+Yy%,Mk$(Ss%),4¶
    Put Xx%,Yyy%+Yy%,En$(Ss%),7¶
    If Dbr%=28¶
      Add X%(I%),D%(I%)¶
      Mul D%(I%),((X%(I%)=Bmin%(I%) Or X
%(I%)=Bmax%(I%))+0.5)*2¶
    Endif¶
    Dead!=Abs(Xx%-X%)<12 And Abs(Yy%-Y%)
<12 Or Dead!¶
  Next I%¶
  Dbr%=(Dbr%+4) Mod 32¶
  Print At(16,23);" SCORE: ";Score%'¶
  Void Xbios(5,L:-1,L:L%,W:-1)¶
Return¶
Procedure Cadre¶
  If Abs(X%-Dx%)>3¶
    @Aff_decor(X%-3*(X%>Dx%)+3*(X%<Dx%),
Dy%)¶
  Endif¶
  If Abs(Y%-Dy%)>1¶
    @Aff_decor(Dx%,Y%-(Y%>Dy%)+(Dy%>Y%))
¶
  Endif¶
Return¶
Procedure Coinc¶
  If C$>"h"¶
    @Son(1,2)¶
    Inc Score%¶
    Mid$(Fd$(Y%+1),X%+2,1)=Chr$(Asc(C$)-
8)¶
    @Aff_decor(Dx%,Dy%)¶
  Endif¶
Return¶
Procedure Message(A$)¶
  @Txt(26,2,80,140,A$)¶
  @Txt(13,1,80,165,"Press"+Ctrl$+"button
")¶
  @Attente¶
Return¶
Procedure Attente¶
  Repeat¶
    @Mouse¶
  Until Mk%=0¶
  Repeat¶
    @Mouse¶
  Until Mk%<>0¶
  Repeat¶
    @Mouse¶
  Until Mk%=0¶
  While Inkey$<>""¶
  Wend¶
Return¶
Procedure Txt(T%,D%,X%,Y%,B$)¶
  Graphmode 2¶
  Deftext C%(3),,,T%¶
  Text X%,Y%,B$¶
  Deftext C%(5)¶
  Text X%-D%,Y%-D%,B$¶
  Graphmode 1¶
Return¶
Procedure Son(Son!,Son%)¶
  If Son!¶
    Son$=Son$(Son%)¶
    Void Xbios(32,L:Varptr(Son$))¶
  Endif¶
Return¶
Procedure Mouse¶
  If Joy!¶
    Mk%=-1*(Peek(Joy%)>3)-1*(Peek(Joy%)>
7)¶
    Mk%=-(Peek(Joy%)<127)*Mk%-3*(Peek(Jo
y%)>127)¶
  Else¶
    Mk%=Mousek¶
  Endif¶
Return¶
Procedure Dessine(A$,Sh%)¶
  Cls¶
  A%=1¶
  Repeat¶
    B$=Mid$(A$,A%)¶
    If Asc(B$)=97¶
      Line Val(Mid$(B$,2,2)),Val(Mid$(B$
,4,2)),Val(Mid$(B$,6,2)),Val(Mid$(B$,8,2
))¶
    Else¶
      If Asc(B$)=98¶
        Pbox Val(Mid$(B$,2,2)),Val(Mid$(
B$,4,2)),Val(Mid$(B$,6,2)),Val(Mid$(B$,8
,2))¶
      Else¶
        If Asc(B$)=100¶
          Color C%(Val(Mid$(B$,2,2)))¶
        Else¶
          Deffill C%(Val(Mid$(B$,2,2)))¶
        Endif¶
      Endif¶
    Endif¶
    Add A%,9+6*(Asc(B$)=100 Or Asc(B$)=1
01)¶
  Until A%>Len(A$)¶
  Get 0,0,31,31,Sh$(Sh%)¶
Return¶
Procedure Init_couleurs¶
  Restore Couleurs¶
  For I%=0 To 15¶
    Read C%(I%),J$¶
    Setcolor I%,Val("&"+J$)¶
  Next I%¶
Return¶
Procedure Init_sons¶
  Restore Sons¶
  For I%=0 To 3¶
    For J%=0 To 17¶
      Read V%¶
      Son$(I%)=Son$(I%)+Chr$(V%)¶
    Next J%¶
  Next I%¶
Return¶
Procedure Init_musique¶
  Restore Musique¶
  Deffn F(O%,N%)=Trunc(125000/(2^O%*440*
(2^(N%/12))/(2^(10/12))/16)+0.5)¶
  Z$=Chr$(0)¶
  Mu$=Chr$(8)+Chr$(14)+Chr$(9)+Chr$(15)+
Chr$(13)+Z$¶
  Read V$¶
  Repeat¶
    P1%=Fn F(2+Val(Left$(V$,1)),Val(Mid$
(V$,2,2)))¶
    P2%=Fn F(2+Val(Mid$(V$,4,1)),Val(Mid
$(V$,5,2)))¶
    Mu$=Mu$+Z$+Chr$(P1%-Int(P1%/256)*256
)+Chr$(1)+Chr$(Int(P1%/256))¶
    Mu$=Mu$+Chr$(2)+Chr$(P2%-Int(P2%/256
)*256)+Chr$(3)+Chr$(Int(P2%/256))¶
    Mu$=Mu$+Chr$(7)+Chr$(252+Int(Val(Mid
$(V$,7,1))/2)+Int((Val(Mid$(V$,8,1))+1)/
2-0.5))+Chr$(130)+Chr$(3)¶
    Mu$=Mu$+Chr$(7)+Chr$(252+(Val(Mid$(V
$,7,1)) Mod 2)+2*(Val(Mid$(V$,8,1)) Mod
2))+Chr$(130)+Chr$(1)¶
    Read V$¶
  Until V$="99999999"¶
  Mu$=Mu$+Chr$(7)+Chr$(255)+Chr$(130)+Ch
r$(100)¶
  Mu$=Mu$+Mu$+Mu$+Mu$+Chr$(255)+Z$¶
Return¶
Procedure Init_lutins¶
  Restore Lutins¶
  Deffill 1¶
  Read C1%,C2%,C3%,C4%¶
  For K%=0 To 2¶
    Cls¶
    For Y%=0 To 31¶
      For X%=0 To 3¶
        Read V$¶
        V%=Val("&"+V$)¶
        For I%=0 To 7¶
          C%=-C1%*(V% Mod 4)-C2%*(V% Mod
 4=1)-C3%*(V% Mod 4=2)-C4%*(V% Mod 4=3)¶
          Div V%,4¶
          If C%<>0¶
            Pbox X%*8+I%-1,Y%-1,X%*8+I%+
1,Y%+1¶
            Pbox X%*8+I%+1,Y%+2,X%*8+I%+
3,Y%+3¶
            Pbox 128-X%*8-I%+1,Y%-1,128-
X%*8-I%-1,Y%+1¶
            Pbox 128-X%*8-I%+1,Y%+2,128-
X%*8-I%+3,Y%+3¶
            Color C%¶
            Plot X%*8+I%,64+Y%¶
            Plot 128-X%*8-I%,64+Y%¶
            Color C%+4¶
            Plot 32+X%*8+I%,64+Y%¶
            Plot 160-X%*8-I%,64+Y%¶
          Endif¶
        Next I%¶
      Next X%¶
    Next Y%¶
    Get 0,0,31,31,Mk$(2*K%)¶
    Get 96,0,127,31,Mk$(2*K%+1)¶
    Get 0,64,31,95,Sp$(2*K%)¶
    Get 96,64,127,95,Sp$(K%*2+1)¶
    Get 32,64,63,95,En$(2*K%)¶
    Get 128,64,159,95,En$(K%*2+1)¶
  Next K%¶
Return¶
Procedure Init_blocs¶
  B1$="e13b01012929d12a00003000a00010029
d14a00303030a30293001"¶
  B2$="d12a02020302a02270327a27022802a27
272827"¶
```

PROGRAMMATION

LISTINGS




```
  B2$=B2$+"d00a02030303a02280328a2703280
3a27282828"¶
  B3$="e00b00043105e10b00003103d11a00013
101"¶
  B4$="d11a07022202d10a07032203d00a07042
204"¶
  B4$=B4$+"d11a07102210d10a07112211d00a0
7122212"¶
  B4$=B4$+"d11a07182218d10a07192219d00a0
7202220"¶
  B4$=B4$+"d11a07262226d10a07272227d00a0
7282228"¶
  B5$="e10b02000531b23002631e00b06000731
b27002831d11a03000331a24002431"+B4$¶
  B6$=B3$+"e10b02050531b23052631e00b0605
0731b27052831d11a03050331a24052431"+B4$+
"d10a00023102"¶
  For I%=0 To 8 Step 8¶
    @Dessine(B1$+B2$+B7$,I%)¶
    @Dessine(B1$+B6$+B7$,1+I%)¶
    @Dessine(B1$+B5$+B7$,2+I%)¶
    @Dessine(B1$+B2$+B3$+B7$,3+I%)¶
    @Dessine(B7$,4+I%)¶
    @Dessine(B6$+B7$,5+I%)¶
    @Dessine(B5$+B7$,6+I%)¶
    @Dessine(B3$+B7$,7+I%)¶
    B7$="e00b10102222b12122424e03b111121
21e07b12122020e08b13131919e09b14141818"¶
  Next I%¶
Return¶
Procedure Init_decors¶
  Deffill 0¶
  Restore Fond¶
  For I%=0 To 11¶
    Read Fd$(I%)¶
  Next I%¶
Return¶
Procedure Init_ennemis¶
  Restore Ennemis¶
  Nbr%=19¶
  Dbr%=0¶
  For I%=0 To Nbr%¶
    Read X%(I%),Y%(I%),D%(I%),Bmin%(I%),
Bmax%(I%)¶
  Next I%¶
Return¶
Couleurs:¶
Data 0,0,2,7,3,70,6,770,4,50,7,707,5,77,
8,740,9,730,10,720,11,35,14,57,12,444,15
,333,13,222,1,430¶
```

```
Sons:¶
Data 0,255,1,7,7,254,8,16,11,0,12,16,13,
9,130,10,255,0¶
Data 1,0,7,254,8,13,128,0,129,0,1,255,8,
0,255,0,0,0¶
Data 1,1,7,254,8,15,128,0,129,0,-64,0,8,
0,255,0,0,0¶
Data 6,15,7,199,8,16,9,16,10,16,11,0,12,
16,13,9.255,0¶
Ennemis:¶
Data 3,5,1,2,5,2,7,-1,1,2,0,3,1,0,1,1,1,
-1,0,1.6.9,1,4,7¶
Data 13,1,1,13,15,13,2,1,13,16,13,3,1,13
,17,13,4,1,13,18,11,9,1,11,18¶
Data 24,0,1,24,25,25,1,1,25,26,24,2,1,24
,26,24,3,1,24,27,26,6,1,26,27¶
Data 32,5,1,32,34,35,5,1,35,36,37,5,1,37
,39,33,9,1,32,35,35,9,1,34,38¶
Fond:¶
Data xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
xxxxxxx¶
Data xaaaaaaaaaaaaameeeaaaaaaaiaaiaaaaai
aaaaaax¶
Data xaiaddaaaaaabdhmemaaaaaaabhebddddbd
iaaaaax¶
Data xhhhfaaaaaaacamhmhbaaaaaacaacaaaaca
daaaaax¶
Data xemegaiaaaaacahmhmcaaaaaaceecaaaaca
aaaaaax¶
Data xdddbadaaaaacahhmhcaaaaaacaacaaaaca
aaaaaax¶
Data xaaacaiaaaaacaddddbdaaaaacaacaaaadd
addadax¶
Data xaabdbdaaaaacaaaaacaaaaaacidkaaaadd
dddddbx¶
Data xaicadbaaaaacaaaaacaaaaaaddddaaaaa
aaaaacx¶
Data xaddaacaaaaacaaaaacaaaaaaaaaaaaaaa
cacaacx¶
Data xaaaaacaaaaacaaaaacaaaaaaaaaaaaaaa
cacaacx¶
Data xdddddddddddddddddddddddddddddddddd
ddddddx¶
Lutins:¶
Data 0,4,5,10¶
Data 0,0,0,0,0,0,0,0,0,5000,5,0,0,4A00,5
5,0¶
Data 0,2880,155,0,0,2884,555,0,0,4A15,55
5,0,0,5055,555,0¶
Data 0,1555,555,0,0,554,154,0,0,50,154,0
,0,400,55,0¶
Data 0,5400,301,0,0,1400,10FC,0,0,C400,4
50F,0,0,F000,1553,1¶
Data 0,3F00,1554,1,0,4050,1555,1,0,5555,
1555,5,0,5555,4555,5¶
Data 0,5554,3055,5,0,5540,FF05,4,0,0,3FF
0,1,0,FFC0,4FFF,5¶
Data 0,FFF0,4FFF,15,0,FFC4,53FF,15,540,F
15,53F0,55,5550,55,4000,55¶
Data 5550,55,4000,155,5540,15,5000,55,55
00,15,5400,15,5400,5,5400,5¶
Data 0,0,0,0,0,0,0,0,0,5000,5,0,0,4A00,5
5,0¶
Data 0,2880,155,0,0,2884,555,0,0,4A15,55
5,0,0,5055,555,0¶
Data 0,1555,555,0,0,4554,155,0,0,4050,15
5,0,0,5000,15,0¶
Data 0,5400,3C1,0,0,1400,3C,0,0,C400,54F
,0,0,F000,1553,0¶
Data 0,FC00,1554,0,0,FC00,1554,0,0,FF00,
1554,0,0,FF10,1553,0¶
Data 0,FF14,1554,0,0,3F14,1555,0,0,3F10,
555,0,0,3F00,155,0¶
Data 0,FF00,54,0,0,FC00,303,0,0,C00,4FC,
0,0,5000,4C1,0¶
Data 0,5400,515,0,0,5540,515,0,0,5550,51
5,0,0,5550,145,0¶
```

```
Data 0,0,0,0,0,0,0,0,0,5000,5,0,0,5500,5
5,0¶
Data 0,5540,155,0,0,5540,155,0,0,5540,15
5,0,0,5540,155,0¶
Data 4000,5501,55,0,5000,5505,55,0,5000,
5415,15,0,5000,415,10,0¶
Data 5000,F015,500F,0,4000,FF15,553F,1,4
000,FC55,553F,1,0,FC55,553F,1¶
Data 0,FC55,553F,0,0,FF14,14FF,0,0,FF10,
3FF,0,0,FFC0,3FF,0¶
Data 0,FFC0,3FF,0,0,FF05,FF,0,4000,FF15,
FF,0,4000,FF15,FF,0¶
Data 5000,FF15,FF,0,5000,FF15,FF,0,5000,
3C55,13C,0,4000,15,141,0¶
Data 0,0,155,0,0,0,555,0,0,4000,555,0,0,
4000,555,0¶
Initial:¶
Data 0,0,5,6,1¶
Musique:¶
Data 20110500,20110500,20110500,20110511
,20110500,20110500¶
Data 20310800,20310800,20310800,20310811
,20310800,20310800¶
Data 20520100,20520100,20620300,20620300
,20520100,20520100¶
Data 20310800,20310800,20310800,20310811
,99999922,99999922¶
Data 20611000,20611000,20611000,20611000
,20811200,20811200¶
Data 20520100,20520100,20520100,20520100
,20111000,20111000¶
Data 20310600,20310600,20310600,20310600
,11210800,11210800¶
Data 20110500,20110500,20110500,20110511
,99999922,99999922¶
Data 20310800,20310800,20310800,20310811
,20520100,20520100¶
Data 20310800,20310800,20310800,20310811
,99999922,99999922¶
Data 20310800,20310800,20610800,20610800
,20520100,20520100¶
Data 20310800,20310800,20310800,20310811
,99999922,99999922¶
Data 20520100,20520100,20520100,20520100
,20310900,20310900¶
Data 20111000,20111000,20111000,20111000
,20310600,20310600¶
Data 20110800,20110800,20110800,20110801
,11210800,11210800¶
Data 20110500,20110500,20110500,20110500
,99999922,99999922¶
Data 20110500,20110801,20110801,20110810
,20110500,20110800¶
Data 20301200,20310801,20310801,20310810
,20301200,20310800¶
Data 20510100,20510810,20610300,20610810
,20510100,20510810¶
Data 20301200,20310801,20310801,20310801
,99910821,99910820¶
Data 20610300,20610801,20610801,20610800
,20801200,20810800¶
Data 20510100,20510801,20510801,20510800
,20110500,20110800¶
Data 20310600,20311001,20311001,20311000
,11210300,11210810¶
Data 99910120,20110100,10810100,10510101
,10110100,10110100¶
Data 20301200,20310801,20310801,20310800
,20510100,20510800¶
Data 20301200,20310801,20310801,20310801
,20310801,20310801¶
Data 20301200,20310800,20610300,20610800
,20510100,20510800¶
Data 20301200,10801201,11099902,11299902
,20199902,20399902¶
Data 20510100,20510801,20510801,20510800
,20301200,20310900¶
Data 20101000,20111001,20111001,20111000
,20300600,20310600¶
Data 20100800,20110501,20110501,20110500
,11200800,11210310¶
Data 99910120,10510100,10810100,20110101
,10110100,10110100¶
Data 99999999¶
```





BRONZAGE ASSISTE PAR ORDINATEUR

Ne bronzez plus idiot, hâlez-vous en connaissance de cause grâce à ce logiciel de BAO mis au point par les laboratoires Black System.

Ce programme indispensable à tout séjour balnéaire permet de choisir le degré d'huile solaire donnant la frite au bronzage et de déterminer le temps d'exposition des viandes selon la latitude du lieu de villégiature. Merci ô BAO !

Sauvegarde des listings

Sauvez sous un nom de votre choix le premier listing Basic. Entrez ensuite par Amsaisie V.2 en vous reportant à son mode d'emploi, le second listing de codes hexadécimaux. Spécifiez 7530 comme adresse de début et sauvegardez par S le fichier binaire sous le nom BRONZAGE. Si vous ne souhaitez pas saisir en une seule fois la totalité des codes, morcelez votre travail en créant plusieurs fichiers (B1, B2, etc.). Ces derniers devront ultérieurement être chargés à la suite (LOAD "B1.bin" : LOAD "B2.bin", etc) après un MEMORY &752F et sauvegardé ainsi dans un fichier unique :
SAVE"BRONZAGE",b ,&7530, &652

N.B. Prudence pour la mise en pratique, ce soft est trèslégèrement fantaisiste...

Luc & Hervé Guillaume

```
10 '  ***********************     [768]
20 '  **                   **     [104]
30 '  **  BRONZAGE ASSISTE **     [1497]
40 '  **                   **     [104]
50 '  **   PAR ORDINATEUR  **     [1152]
60 '  **                   **     [104]
70 '  **  par Black System **     [1075]
80 '  **                   **     [104]
90 '  ***********************     [768]
100 '                             [117]
110 IF PEEK(31572)<>221 THEN MEMORY [3773]
 29999:LOAD"!BRONZAGE.BIN",30000
120 MODE 0:INK 0,0:BORDER 0:PAPER 0 [4689]
:RESTORE 450:FOR T=1 TO 7:READ I:C(
T)=I:NEXT
130 RESTORE 460:FOR T=1 TO 15:READ  [3081]
I:INK T,I:NEXT:GOSUB 370
140 LOCATE 2,8:PEN 12:PRINT"CHOISIS [4580]
SEZ UN PAYS":LOCATE 6,11:PEN 4:PRIN
T"1. NORVEGE"
150 LOCATE 6,13:PEN 3:PRINT"2. ESPA [4693]
GNE":LOCATE 6,15:PEN 14:PRINT"3. ME
XIQUE"
160 LOCATE 6,17:PEN 6:PRINT"4. MARO [4564]
C":LOCATE 6,19:PEN 13:PRINT"5. SENE
GAL"
170 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 170 ELS [3827]
E IF A$<"1" OR A$>"5" THEN 170 ELSE
 ON VAL(A$) GOSUB 400,410,420,430,4
40
180 CLS:GOSUB 370:LOCATE 1,8:PEN 12 [7701]
:PRINT"CHOISISSEZ UN TEMPS":LOCATE
5,10:PRINT"DE BRONZAGE"
190 LOCATE 3,15:PEN 6:PRINT"NOMBRE  [6261]
D'HEURES":LOCATE 7,17:PEN 13:INPUT"
=> ";NH:IF NH<=0 THEN 190
200 CLS:GOSUB 370:LOCATE 1,8:PEN 12 [7986]
:PRINT"CHOISISSEZ UN DEGRE":LOCATE
3,10:PRINT"D'HUILE SOLAIRE"
210 LOCATE 7,17:PEN 13:INPUT"=> ";D [2838]
E:IF DE<=0 THEN 210 ELSE MODE 0:INK
 0,1:BORDER 1
220 CALL 31572,&E1F6,30000,32,43:CA [3852]
LL 31572,&C14E,31376,14,14
230 CALL 31572,&E8D1,31376,14,14:CA [3416]
LL 31572,&E21F,31376,14,14
240 GOSUB 370:BRU=0:TI=TPCP-(DE*2): [4082]
NH=NH+1:IF TI<10 THEN TI=50
250 H=0:CO=1:GOSUB 280:EVERY TI,1 G [3590]
OSUB 280:EVERY 100,2 GOSUB 380
260 IF CO>7 THEN BRU=1              [602]
270 IF H>=NH OR BRU=1 THEN 290 ELSE [3220]
 260
280 IF CO>7 THEN BRU=1:RETURN ELSE  [2605]
INK 11,C(CO):CO=CO+1:RETURN
290 A=REMAIN(1):A=REMAIN(2):LOCATE  [3325]
4,20:PRINT CHR$(18):IF BRU=1 THEN 3
10
300 PEN 12:LOCATE 2,15:PRINT"VOUS A [7703]
VEZ GAGNE !!":LOCATE 2,17:PRINT"ET
QUEL BRONZAGE !":GOTO 330
310 PEN 12:LOCATE 2,16:PRINT"VOUS A [5509]
VEZ PERDU !!":LOCATE 3,18:PRINT"IL
Y A UNE ODEUR"
320 PEN 9:LOCATE 4,20:PRINT"DE BRUL [1325]
E !!"
330 FOR T=1 TO 500:NEXT:LOCATE 2,22 [5263]
:PEN 13:PRINT"UNE AUTRE PARTIE ?":L
OCATE 9,24:PEN 12:PRINT"O/N"
340 A$=UPPER$(INKEY$):IF A$="" THEN [1832]
 340
350 IF A$="N" THEN MODE 0:END ELSE  [3479]
IF A$="O" THEN RUN ELSE 340
360 SOUND 1,750,100,15:CALL &BB06:E [2030]
ND
370 LOCATE 3,1:PEN 2:PRINT"BRONZAGE [5265]
 ASSISTE":LOCATE 4,2:PEN 10:PRINT"P
AR ORDINATEUR":RETURN
380 IF H>=NH THEN RETURN ELSE IF H< [7668]
>0 THEN LOCATE 4,20:PEN 13:PRINT"BR
ONZAGE";H;:PRINT"h.":SOUND 1,200,2,
15
390 H=H+1:RETURN                    [1007]
400 TPCP=300:RETURN                 [960]
410 TPCP=260:RETURN                 [933]
420 TPCP=200:RETURN                 [1699]
430 TPCP=150:RETURN                 [930]
440 TPCP=95:RETURN                  [1195]
450 DATA 26,16,15,7,6,3,0           [964]
460 DATA 0,6,2,1,24,23,8,10,9,15,26 [1844]
,18,26,14,3
```

```
7530:00 00 00 00 00 00 00 00:A5
7538:00 00 00 00 00 00 00 00:AD
7540:00 00 00 00 00 45 00 00:53
7548:00 00 00 00 00 00 00 00:BD
7550:00 00 00 00 00 00 00 00:C5
7558:00 00 00 00 00 00 00 00:BD
7560:00 00 00 00 00 45 45 00:56
7568:00 00 00 00 00 00 00 00:DD
7570:00 00 00 00 00 00 00 00:E5
7578:00 00 00 00 00 00 00 00:ED
7580:00 00 00 00 00 45 BA 00:59
7588:00 00 00 00 00 00 00 00:FD
7590:00 00 00 00 00 00 00 00:05
7598:00 00 00 00 00 00 00 00:0D
75A0:00 00 00 00 45 CF CF BA:41
75A8:00 00 00 00 00 00 00 00:1D
75B0:00 00 00 00 00 00 00 00:25
75B8:00 00 00 00 00 00 00 00:2D
75C0:00 00 00 00 CF CF CF 00:C3
75C8:00 00 00 00 00 00 00 00:3D
75D0:00 00 00 00 00 00 00 00:45
75D8:00 00 00 00 00 00 00 00:4D
75E0:00 00 00 00 CF CF 00 00:3A
75E8:00 00 00 00 00 00 00 00:5D
75F0:00 00 00 00 00 00 00 00:65
75F8:00 00 00 00 00 00 00 00:6D
7600:00 00 00 00 CF BA 00 00:BD
7608:00 00 00 00 00 00 00 00:7E
7610:00 00 00 00 00 00 00 00:86
7618:00 00 00 00 00 00 00 00:BE
7620:00 00 00 00 45 CF 00 00:C9
7628:00 00 00 00 00 00 00 00:9E
7630:00 00 00 00 00 00 00 00:A6
7638:00 00 00 00 00 00 00 00:AE
7640:00 00 00 00 00 CF BA 00:56
7648:00 00 00 00 00 00 00 00:BE
7650:00 00 00 00 00 00 00 00:C6
7658:00 00 00 00 00 00 00 00:CE
```



```
7660:00 00 00 00 00 CF 8A 00:76
7668:00 00 00 00 00 00 00 00:DE
7670:00 00 00 00 00 00 00 00:E6
7678:00 00 00 00 00 00 00 00:EE
7680:00 00 00 00 00 45 8A 00:5A
7688:00 00 00 00 00 00 00 00:FE
7690:00 00 00 00 00 00 00 00:06
7698:00 00 00 00 00 00 00 00:0E
76A0:00 00 00 00 00 45 CF 00:5D
76A8:00 00 00 00 00 00 00 00:1E
76B0:00 00 00 00 00 00 00 00:26
76B8:00 00 00 00 00 00 00 00:2E
76C0:00 00 00 00 00 45 CF 00:7D
76C8:00 00 00 00 00 00 00 00:3E
76D0:00 00 00 00 00 00 00 00:46
76D8:00 00 00 00 00 00 00 00:4E
76E0:00 00 00 00 00 00 CF 8A:4F
76E8:00 00 00 00 00 00 00 00:5E
76F0:00 00 00 00 00 00 00 00:66
76F8:00 00 00 00 00 00 00 00:6E
7700:00 00 00 00 00 00 CF CF:98
7708:00 00 00 00 00 00 00 00:7F
7710:00 00 00 00 00 00 D2 F0:C5
7718:A0 00 00 00 00 00 00 00:2F
7720:00 00 00 00 00 00 CF CF:B8
7728:00 00 00 00 00 00 00 00:9F
7730:00 00 00 00 00 41 F1 F3:5C
7738:F0 00 00 00 00 00 00 00:9F
7740:00 00 00 00 00 00 45 CF:12
7748:8A 00 00 00 00 00 00 00:49
7750:00 00 00 00 00 50 F0 F0:B7
7758:F2 F0 00 00 00 00 00 00:A1
7760:00 00 00 00 00 00 45 CF:32
7768:8A 00 00 00 00 00 00 00:69
7770:00 00 00 00 00 D2 F0 F0:E3
7778:F2 D2 82 00 00 00 00 00:0B
7780:00 00 00 00 00 00 00 CF:6F
7788:8A 00 00 00 00 00 00 00:89
7790:00 00 00 00 00 F0 D2 F0:E5
7798:F3 E1 E1 00 00 00 00 00:67
77A0:00 00 00 00 00 00 CF CF:38

77A8:8A 00 00 00 00 00 00 00:A9
77B0:00 00 00 00 00 F0 C1 E1:16
77B8:F1 F0 F0 82 00 00 00 00:D8
77C0:00 00 00 00 00 45 CF CF:F6
77C8:BA 00 00 00 00 00 00 00:C9
77D0:00 00 00 00 00 E0 CF 30:B0
77D8:F0 F1 E3 F0 00 00 00 00:8A
77E0:00 00 00 00 00 45 CF CF:16
77E8:8A 00 00 00 00 00 00 00:E9
77F0:00 00 00 00 00 E5 9A CC:5B
77F8:70 F0 F2 D2 A0 00 00 00:FD
7800:00 00 00 00 00 CF CF CF:73
7808:00 00 00 00 00 00 00 00:80
7810:00 00 00 00 00 50 64 CF:9C
7818:C9 F0 F3 F0 D2 20 00 00:AC
7820:00 00 30 30 45 CF CF CF:3C
7828:00 00 00 00 00 00 00 00:A0
7830:00 00 00 00 00 10 9D CF:CB
7838:CB E1 F1 E1 C9 9B 00 00:11
7840:00 10 CC CC 65 CF CF CF:60
7848:00 00 00 00 00 00 00 00:C0
7850:00 00 00 00 00 44 3E CF:8A
7858:CF 82 D2 F0 CE CF 8A 00:7F
7860:00 64 CC CC CF CF CF 8A:12
7868:00 00 00 00 00 00 00 00:E0
7870:00 00 00 00 00 15 79 CF:2D
7878:CF F0 41 F0 CF CD CF CF:1C
7880:10 CC 9D 38 CF CF CF 8A:35
7888:00 00 00 00 00 00 00 00:00
7890:00 00 00 00 00 14 E6 CF:42
7898:CF 41 A0 F0 45 CE CF CF:4F
78A0:CF 64 3E E7 CF CF CF 8A:E3
78A8:00 00 00 00 00 00 00 00:20
78B0:00 00 00 00 00 10 98 C5:D8
78B8:EF 8A 82 E1 E5 9F CF CF:91
78C0:CF 9A 9D 6D CF CF CF 00:54
78C8:00 00 00 00 00 00 00 00:40
78D0:14 02 00 00 00 00 65 DF:1B
78D8:4D CF 50 F0 45 9E CF CF:19
78E0:CF CF 64 6F CF CF CF 00:3B
78E8:00 00 00 00 00 00 00 00:60

78F0:F3 29 00 00 00 00 00 04:CD
78F8:E7 8A C6 41 E5 DB CF CF:7D
7900:CF CF 64 98 CF CF 8A CF:95
7908:8A 00 45 8A 00 00 00 00:02
7910:F3 B6 02 00 00 00 00 00:EE
7918:CF 00 B0 D2 45 9E CF CF:E6
7920:CF CF 64 CC CF CF 8A CF:85
7928:CF 45 CF CF 00 00 00 00:A3
7930:F3 D9 29 00 00 00 00 00:C9
7938:00 44 20 8A CF 9F CF CF:A7
7940:CF CF 64 CC 65 CF 45 CF:B0
7948:CF CF CF CF CF 45 8A 00:46
7950:E6 F3 B6 02 00 00 00 00:BF
7958:00 98 45 CF CF CE CF CF:0C
7960:CF CF 64 B7 CC 20 CF CF:2B
7968:CF CF CF CF CF CF BA 00:A2
7970:D9 D9 F3 29 00 00 00 00:F1
7978:00 98 CF CF 9A CD CF CF:BB
7980:CF CF 64 9C 6E 65 CF CF:A7
7988:CF CF CF CF CF CF CF 00:A5
7990:E6 F3 D9 B6 02 00 00 00:42
7998:00 45 CF CF 64 98 CF CF:E9
79A0:C5 CF 64 6E 98 45 CF CF:17
79A8:CF CF CF CF CF CF CF 8A:15
79B0:51 E6 A6 F3 45 CF CF 00:E0
79B8:00 45 CF CF 9D CC CF CF:5E
79C0:8A 10 9D 3D 65 CF CF CF:A2
79C8:CF 8A CF CF CF CF CF CF:D3
79D0:00 F3 0C A2 8A CF CF CF:B8
79D8:00 CF CF 9A 7B 6C CF 8A:AC
79E0:00 00 00 30 00 CF CF CF:14
79E8:CF 00 00 00 00 45 CF 8A:C7
79F0:00 51 0C 45 45 CF CF CF:97
79F8:CF CF CF 64 9C 6E 00 00:7B
7A00:00 00 00 00 00 00 00 00:7A
7A08:00 00 00 00 00 00 CF CF:A3
7A10:00 00 F3 A2 CF 45 CF CF:B5
7A18:CF CF CF CC 3F CC 00 00:9F
7A20:00 00 00 00 00 00 00 00:9A
7A28:00 00 00 00 00 00 45 8A:D5
7A30:00 00 51 A2 8A 00 8A CF:15

7A38:CF CF 8A 64 CC 98 00 00:D9
7A40:00 00 00 00 00 00 00 00:BA
7A48:00 00 00 00 00 00 00 CF:3A
7A50:00 00 00 45 BA 45 8A 00:F4
7A58:CF CF 00 10 CC 20 00 00:3B
7A60:00 00 00 00 00 00 00 00:DA
7A68:00 00 00 00 00 00 00 CF:5A
7A70:00 00 00 00 00 CF 00 00:C4
7A78:00 00 00 00 00 00 00 00:F2
7A80:00 00 00 00 00 00 00 00:FA
7A88:00 00 00 00 00 00 00 00:02
7A90:00 00 00 00 00 00 40 C0:CA
7A98:00 00 00 00 00 00 00 00:12
7AA0:00 00 40 B0 95 3F 80 C0:BD
7AA8:00 00 00 00 00 00 40 80:E2
7AB0:95 6A 3E 3E 6A 3F C0 00:11
7AB8:00 00 40 80 95 6A 3E 3D:F1
7AC0:79 79 3D 3C 3F 80 00 00:87
7AC8:95 6A 7B 3D 3D 3C F3 F3:E6
7AD0:B6 F3 3C 6A 80 00 3E F3:0C
7AD8:B7 F3 3E F3 79 B6 F3 F3:53
7AE0:3D B7 6A 00 9D 6E F3 F3:25
7AE8:F3 79 3E 3D F3 B6 7B 3E:45
7AF0:CC 00 64 98 7B 3D 79 F3:7E
7AF8:9D 6E 79 79 9D 6C 60 00:73
7B00:90 60 9D 6E 3E 3C 64 98:74
7B08:3E 3E 64 98 80 00 40 80:09
7B10:64 98 9D 3F 98 60 9D 9D:5D
7B18:98 60 00 00 00 00 90 60:DB
7B20:64 CC 60 C4 CC CC 60 B0:2B
7B28:00 00 00 00 40 80 90 30:53
7B30:80 90 98 98 80 00 00 00:F3
7B38:00 00 00 00 40 C0 00 40:73
7B40:30 60 00 00 00 00 00 00:AB
7B48:00 00 00 00 00 00 C0 80:03
7B50:00 00 00 00 DD 56 07 DD:39
7B58:5E 06 DD 66 05 DD 6E 04:D5
7B60:DD 4E 02 06 00 DD 7E 00:12
7B68:C5 E5 D5 ED B0 E1 11 00:D2
7B70:08 19 D2 79 7B 11 50 C0:7C
7B78:19 EB E1 C1 09 3D C8 C3:B4
7B80:68 7B 00 00 00 00 00 00:59
```



LES MONTAGNARDS SONT LA !

En quête de notoriété, un montagnard fou va tenter en direct l'impossible ascension du mont Pécé.

Par un pianotage frénétique (le mot est faible !) sur les touches du PC (nanti d'un carte graphique CGA), vous devez escalader le flanc abrupt d'une montagne dans l'espoir de fanfaronner au sommet. Gare à l'épuisement qui vous guette ! Développé en Turbo Pascal 4 (ou plus), ce jeu mettra vos mimines à rude épreuve mais laissera intact votre intellect fort peu sollicité. **Nicolas Bourdin**

```
uses dos,crt,graph;

const montagne: array[1..4,1..2] of integer =
       ((0,0),(199,199),(339,199),(339,0));
       montagnard: array[1..23,1..2] of integer =
       ((10,0),(20,0),(20,10),(30,10),(25,0),(35,0),
       (40,15),(35,15),(55,55),(45,55),(35,40),(25,35),
       (25,50),(15,50),(15,30),(30,30),(20,20),(10,30),
       (0,30),(0,20),(10,20),(20,10),(10,10));
       montagnard2: array[1..19,1..2] of integer =
       ((5,0),(15,0),(15,10),(25,10),(40,40),(50,40),
       (50,50),(30,50),(30,30),(20,50),(20,55),(10,55),
       (10,50),(20,30),(10,20),(10,40),(0,40),(10,10),
       (5,10));
       montagnard3: array[1..17,1..2] of integer =
       ((0,0),(10,0),(25,15),(40,0),(50,0),(30,20),
       (30,30),(50,40),(50,50),(30,40),(30,50),(20,50),
       (20,40),(0,50),(0,40),(20,30),(20,20));
       bulle: array[1..6,1..2] of integer =
       ((90,158),(130,158),(130,182),(95,182),(80,188),
       (90,178));


var old9,old1C:pointer;
     touche:integer;
     reg:registers;
     ch:char;
     score:string;
     compteint:integer;
     mtgnrd,mtgnrd2,mtgnrd3,oldimage:pointer;
     monte,oldmonte:integer;

procedure ioui; inline($FB);

procedure inon; inline($FA);

procedure presente;
var drv,mode:integer;
begin
drv:=1; mode:=3;
initgraph(drv,mode,'');
if graphresult<>grok then halt(1);
for drv:=1 to 23 do begin
     montagnard[drv,1]:=montagnard[drv,1]+144;
     montagnard[drv,2]:=montagnard[drv,2]+144;
     end;
for drv:=1 to 19 do begin
     montagnard2[drv,1]:=montagnard2[drv,1]+144;
     montagnard2[drv,2]:=montagnard2[drv,2]+144;
     end;
settextjustify(centertext,centertext);
getmem(mtgnrd,imagesize(0,0,55,55));
getmem(mtgnrd2,imagesize(0,0,55,55));
getmem(mtgnrd3,imagesize(0,0,55,55));
getmem(oldimage,imagesize(0,0,55,55));
setfillstyle(solidfill,2);
fillpoly(17,montagnard3);
getimage(0,0,55,55,mtgnrd3^);
putimage(0,0,mtgnrd3^,xorput);
setfillstyle(solidfill,1);
fillpoly(4,montagne);
setcolor(1);
line(0,0,319,0);
setcolor(2);
settextstyle(triplexfont,horizdir,4);
outtextxy(160,10,'Le Montagnard Fou.');
getimage(144,144,199,199,oldimage^);
settextstyle(triplexfont,horizdir,3);
outtextxy(260,180,'<- Depart.');
setcolor(3);
settextstyle(triplexfont,vertdir,3);
outtextxy(20,100,'Arrivee ->');
setfillstyle(solidfill,2);
fillpoly(23,montagnard);
getimage(144,144,199,199,mtgnrd^);
putimage(144,144,oldimage^,normalput);
fillpoly(19,montagnard2);
getimage(144,144,199,199,mtgnrd2^);
putimage(144,144,oldimage^,normalput);
settextstyle(triplexfont,horizdir,2);
end;

procedure clavier;
interrupt;
begin
inc(touche);
intr($FF,reg);
end;

procedure tempo;
interrupt;
begin
inc(compteint);
monte:=monte+(((145-monte) shr 4)+1);
if monte>145 then monte:=145;
if monte<60 then monte:=60;
if compteint=10 then begin
   touche:=0;
   compteint:=0;
   end;
end;

procedure installe;
begin
touche:=0;
compteint:=0;
getintvec(9,old9);
setintvec($FF,old9);
setintvec(9,@clavier);
getintvec($1C,old1C);
setintvec($1C,@tempo);
end;

procedure desinstalle;
begin
setintvec(9,old9);
setintvec($1C,old1C);
end;

procedure chute;
var i,j:integer;
begin
putimage(oldmonte,oldmonte,oldimage^,normalput);
j:=50;
putimage(40,j,mtgnrd3^,xorput);
for i:=2000 downto 200 do begin
     sound(i);
     if (i mod j)<=28 then begin
         putimage(40,j,mtgnrd3^,xorput);
         inc(j);
         putimage(40,j,mtgnrd3^,xorput);
         end;
     delay(1);
     end;
nosound;
while keypressed do ch:=readkey;
setfillstyle(solidfill,3);
setcolor(1);
fillpoly(6,bulle);
setcolor(0);
outtextxy(110,166,'Urg!');
ch:=readkey;
setfillstyle(solidfill,0);
bar(40,148,131,199);
monte:=145;
oldmonte:=monte;
putimage(monte,monte,mtgnrd^,normalput);
end;

procedure joue;
begin
ch:=#0;
monte:=145;
oldmonte:=monte;
putimage(monte,monte,mtgnrd^,normalput);
repeat
       monte:=monte-round(sqrt(touche));
       if monte<>oldmonte then begin
          putimage(oldmonte,oldmonte,oldimage^,normalput);
          inon;
          if (monte and 4)=0 then putimage(monte,monte,mtgnrd^,normalput)
          else putimage(monte,monte,mtgnrd2^,normalput);
          oldmonte:=monte;
          ioui;
          end;
       if (compteint=9) and (monte<49) then chute;
       while keypressed do ch:=readkey;
until ch=#27;
end;

begin
directvideo:=false;
presente;
installe;
joue;
desinstalle;
end.
```

INSECTES

LISTINGS

Découvrez les merveilleuses petites bébêtes qui affectionnent votre compagnie durant les vacances...

Cet authentique générateur aléatoire d'insectes imaginaires en Basic Amiga est destiné à vous faire découvrir de plus près la cause des délicats pustules qui ornent votre bronzage.

Dédé Mangeaison



Chaque appui sur la barre d'espacement génère un nouveau spécimen. Hallucinant!..

```
WINDOW 1,"Moustique qui pique amasse Sid
a"
DIM pat%(7),mot$(16)
FOR i=1 TO 3:FOR j=1 TO 5
READ syl$(i,j):NEXT j,i
DATA Psy,Pla,Avo,Usa,Ubo
DATA car,tul,rib,les,man
DATA oro,ibi,idu,oca,ilu
FOR i=1 TO 16:READ mot$(i):NEXT
DATA Blairoptere,Annaloptere,Phaloptere
DATA Nouilloptere,Bidoloptere,Kaminsopte
re
DATA Sinedoptere,Bousoptere,Debiloptere
DATA D2R2optere,intelloptere,Enfoiropter
e
DATA Poiloptere,Nevroptere,Megaloptere
DATA Filloptere
```




```
deb: CLS
RANDOMIZE TIMER
FOR i=0 TO 15:PALETTE i,RND,RND,RND:NEXT
 i
a=RND/4+.2:GOSUB bruit:CIRCLE (300,100),
50,,,,a
COLOR 3:a=RND*8:GOSUB bruit
ON a GOSUB p1,p2,p3,p4,p5,p6,p7,p8
PAINT (300,100),,1:a=RND*70+30
GOSUB bruit:b=RND*2+3:c=a/3
k(0)=c*2/3:k(1)=c*1/3
FOR j=0 TO 2:COLOR 3-j
FOR i=0 TO b-j+1:GOSUB bruit
LINE (350,102)-(350+a,100-c+i)
LINE (250,102)-(250-a,100-c+i)
LINE (150-a/2+j*10,130)-(250-a+i,100-c)
LINE (450+a/2-j*10,130)-(350+a+i,100-c)
NEXT i:c=k(j):b=b-1:NEXT j
COLOR 1
FOR i=0 TO 20:CIRCLE (300,110),i
GOSUB bruit:NEXT i
COLOR 2
CIRCLE (306,106),3:GOSUB bruit
CIRCLE (294,106),3:GOSUB bruit
COLOR 3
FOR i=112 TO 125:CIRCLE (300,i),4
GOSUB bruit:NEXT i
COLOR 1
c=RND*20+10:d=RND*50:b=RND*30
LINE (275,90)-(230-c,60+d/2)
LINE (275,90)-(230+c,50+d/2)
GOSUB bruit
LINE (120-b,40+d/2)-(230-c,60+d/2)
LINE (120-b,40+d/2)-(230+c,50+d/2)
GOSUB bruit
LINE (325,90)-(370+c,60+d/2)
LINE (325,90)-(370-c,50+d/2)
GOSUB bruit
LINE (480+b,40+d/2)-(370+c,60+d/2)
LINE (480+b,40+d/2)-(370-c,50+d/2)
GOSUB bruit
a=RND*8
ON a GOSUB p1,p2,p3,p4,p5,p6,p7,p8
PAINT (230,50+d/2):PAINT (370,50+d/2)
GOSUB bruit
FOR i=-7 TO 0:GOSUB bruit
SCROLL (0,0)-(550,200),i,i:NEXT i
FOR i=0 TO 7:GOSUB bruit
SCROLL (0,0)-(550,200),i,0:NEXT i
FOR i=0 TO 7:GOSUB bruit
SCROLL (0,0)-(550,200),0,i:NEXT i
FOR i=1 TO 3:a$=a$+syl$(i,RND*5+1)
NEXT i:a$=a$+"ptere"
y=(80-LEN(a$))/2
FOR i=1 TO 3:LOCATE 17+i,y
COLOR i:PRINT a$;:NEXT
a$=mot$(RND*16+1)
y=(80-LEN(a$))/2
FOR i=1 TO 3:LOCATE 20+i,34
COLOR i:PRINT a$;:NEXT
a$=INPUT$(1)
RUN
bruit:
SOUND RND*1000+5000,2,255,1:RETURN
p1:
pat(0)=&H5555:pat(1)=&HAAAA:pat(2)=&H555
5:pat(3)=&HAAAA
pat(4)=&H5555:pat(5)=&HAAAA:pat(6)=&H555
5:pat(7)=&HAAAA
PATTERN &HFFFF,pat%:RETURN
p2:
pat%(0)=&HCCCC:pat%(1)=&HCCCC:pat%(2)=&H
3333:pat%(3)=&H3333
pat%(4)=&HCCCC:pat%(5)=&HCCCC:pat%(6)=&H
3333:pat%(7)=&H3333
PATTERN &HFFFF,pat%:RETURN
p3:
pat%(0)=&HFCFC:pat%(1)=&HFCFC:pat%(2)=&H
FCFC:pat%(3)=&HFCFC
pat%(4)=&HCFCF:pat%(5)=&HCFCF:pat%(6)=&H
CFCF:pat%(7)=&HCFCF
PATTERN &HFFFF,pat%:RETURN
p4:
pat%(0)=&HFFFF:pat%(1)=&HFFFF:pat%(2)=&H
C183:pat%(3)=&HC183
pat%(4)=&HC183:pat%(5)=&HC183:pat%(6)=&H
FFFF:pat%(7)=&HFFFF
PATTERN &HFFFF,pat%:RETURN
p5:
pat%(0)=&HFFFF:pat%(1)=&HFFFF:pat%(2)=&H
CC33:pat%(3)=&HCC33
pat%(4)=&HCC33:pat%(5)=&HCC33:pat%(6)=&H
FFFF:pat%(7)=&HFFFF
PATTERN &HFFFF,pat%:RETURN
p6:
pat%(0)=&HFFFF:pat%(1)=&HFE7F:pat%(2)=&H
FC3F:pat%(3)=&HF00F
pat%(4)=&HF00F:pat%(5)=&HFC3F:pat%(6)=&H
FE7F:pat%(7)=&HFFFF
PATTERN &HFFFF,pat%:RETURN
p7:
pat%(0)=&HFFF0:pat%(1)=&HFFF0:pat%(2)=&HFF
0:pat%(3)=&HFFFF
pat%(4)=&HFFFF:pat%(5)=&HFFF0:pat%(6)=&HF
F0:pat%(7)=&HFFF0
PATTERN &HFFFF,pat%:RETURN
p8:
pat%(0)=&H8001:pat%(1)=&HC003:pat%(2)=&H
E007:pat%(3)=&HF00F
pat%(4)=&HF81F:pat%(5)=&HC3F:pat%(6)=&H
FE7F:pat%(7)=&HFFFF
PATTERN &HFFFF,pat%:RETURN
```

QUIZZ

FERIEZ-VOUS UN BON TESTEUR ? LES SOLUTIONS

1ère partie Les notes

Voici les notes que nos journalistes ont fixées pour les jeux Code Master. Comptez trois points par jeu si vous avez trouvé la bonne note, deux points si vous êtes à un près, un point à deux près et zéro au-delà.

Moto X Simulator (CPC) : **12/20**
The Hit Squad (CPC) : **13/20**
Pro Skateboard Simulator (CPC) : **16/20**
Bigfoot (CPC) : **04/20**
Street Gang Football (CPC) : **15/20**
BMX Simulator (CPC) : **15/20**
Internationnal Rugby Simulator (CPC) : **16/20**
Arcade Flight (CPC) : . **18/20**
BMW Simulator (ST) : . **17/20**
Advanced Ski Simulator (Amiga) : **19/20**
Black Bird and Ortolan (CPC) : c'était le piège ! *Black Bird and Ortolan (Le merle et l'ortolan)* n'existe pas. Si vous ne l'avez pas noté, comptez **10 points** supplémentaires. Si vous avez mis une note, enlevez-vous **10 points !**

2e partie Les bugs

• Schwarzy is back
Arnold n'a pas inspiré, en dépit de la jaquette très ambiguë, le soft *Operation Wolf* **(1 pt) !**
• Elite, la suite
Pas Zargoïds, *Thargoïds* **(1pt) !**
• Zak Zak Zak
La copine de Zak s'appelle Annie, pas Winnie **(2 pts).**
• Entrez dans la légende...
Gold Rush n'est pas une adaptation du film de Charlie Chaplin **(1 pt),** Butcher Hill n'est pas une adaptation de film (malgré une ressemblance voulue avec *Hamburger Hill* ; **(1 pt).**
Et *Legend* (le soft) n'a rien à voir avec Ridley Scott **(1 pt).**
• Un petit rôle ?
Pool of Radiance n'est pas l'adaptation officielle de *Runequest* mais de *Advanced Dongeons & Dragons* **(1 pt).**
• Vroom
Turbo Cup a été conçu avec l'aide de René Metge, pas Jacky Hickx (une fois, **1 pt).** *African Raiders* met en scène un Buggy **(1 pt).**
• Rocket Ranger
Les noms ont été inversés : Jane s'appelle Barnsdorff et le SS Leermeister **(2 pts).**
• Wargame
UMS propose une reconstitution de la bataille d'Arbèles, pas d'Issos **(3 pts).** Et le général Lee a perdu la bataille de Gettysburg **(2 pts).**
• Vol autour...
Il n'y a pas de Spitfire dans *Flight Simulator 3.0* **(1 pt).**
• Des sous ! Des sous !
Maxi-Bourse est une adaptation d'un jeu de Marc-Eric Gervais **(2 pts).**
• Echec et mat
Xerion est un casse-briques (sur Mac... ; **2 pts),** Chess Worker un gestionnaire de banque de données d'échecs **(2 pts).** Et il n'y a que 64 cases sur un échiquier **(1 pt) !**
• Le mur du son...
A notre connaissance, le chasseur furtif de l'USAF s'appelle *F-117* **(2 pts).** Le jeu ne propose pas de survoler le Liban, ni le Vietnam **(2 pts).** Et il n'y a pas (Dieu soit loué !) d'armes atomiques dans le jeu **(1 pt).**
• Kennedy y était
Kennedy est devenu un héros dans le Pacifique **(2 pts)...**
• Pauvre pêché
Fish ! est un jeu d'aventures **(1 pt).**
• La Guerre de l'Anneau
Aïe ! Le héros du *Seigneur des Anneaux* s'appelle Frodon **(1 pt).**
• Bienvenue au club
Zany Golf est une simulation de minigolf **(1 pt).**
• Homère Thermidor
Marre, du bicentenaire ! André Chénier ne figure pas dans *Explora II* **(1 pt).**
• Le repaire du Dragon
Dragon's Lair est un jeu d'arcade **(1 pt).** Singe est un dragon, pas un sorcier **(1pt) !**
• L'eusses-tu cru ?
I Ludicrus n'a rien à voir avec Astérix **(1 pt).**
• Maître ou pas maître ?
Le deuxième sorcier s'appelle Librasulus **(1 pt).**
• Vroom (bis)
Tiger Road est un jeu d'arcade situé en Chine **(1 pt)...**
• Vous trouvez ça Troll ?
Realm of the Trolls est un jeu d'aventures-arcade **(2 pts).** *Gary Gygax est le créateur de Donjons & Dragons* **(1 pt).**
• Rollerball...
Skateball se joue sur patins... à glace **(1 pt) !**

Vos résultats

De 0 à 10 points. Hum... Votre libraire vous a arnaqué. Au lieu de *Point de Vue et Images du Monde*, il vient de vous refiler un canard d'informatique.
De 11 à 20 points. Ordinateur : machine avec des touches bizarres et une télévision qui ne capte même pas Canal + ! Dommage !
De 21 à 30 points. Ah ! Vous avez entendu parler de jeux sur micro ! Vous savez même faire la différence entre un joystick et une souris. La souris, c'est bien cette drôle de chose carrée avec un fil au bout, le joystick, c'est ce manche étrange avec un bouton sur le nez.
De 31 à 40 points. Quel dommage que vous veniez d'acheter *Micro-Mag* pour la première fois ! Si vous aviez lu les précédents numéros, vous vous en seriez mieux sorti !
De 41 à 50 points. OK, vous avez la moyenne. A la rigeur, vous pourriez bosser dans un canard concurrent, mais votre niveau n'est pas suffisant pour *Micro-Mag !*
De 51 à 60 points. Pas mal, pas mal... Vous passez régulièrement le deuxième tableau des shoot them up auxquels vous jouez. Et vous en avez vu un certain nombre.
De 61 à 70 points. Ça devient intéressant. Si un de nos journalistes tombe malade, on pensera peut-être à vous !
De 71 à 80 points. La classe ! Envoyez-nous un véritable article sur un jeu récent, et il se pourrait qu'on vous embauche !
De 81 à 84 points. Vous avez déplombé le test ou quoi ? Chef ! Il ya un pirate qui veut me piquer ma place !